FAMICOM FAMILY

戦国兵法書

「信長の野望・戦国群雄伝」マニュアル

任天堂 ファミリーコンピュータ

KOE-NU

はじめに

「人間五十年……」と唄い、能を舞った織田信長。彼は尾張の小大名からのし上がり、天下統一を目前にしながらも、家臣の謀叛によって、49年の生涯を閉じました。戦国時代は、下克上の時代です。有能な武将が主君を滅ぼして戦国大名に名を連ねることも日常茶飯事だったのです。

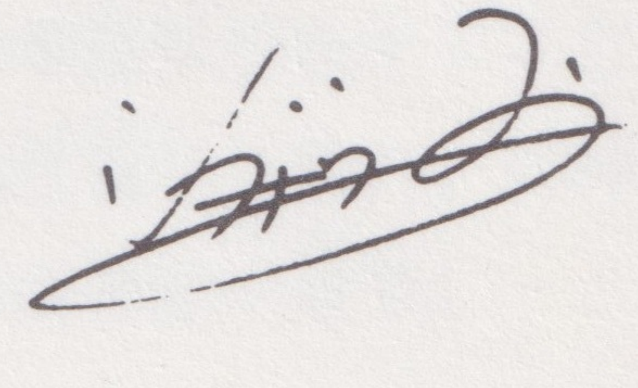
「もし、自分がそのような時代に生まれ、一国の大名だったら……」という現実にはありえない「夢」をシミュレーションゲームに託したのが『信長の野望』シリーズです。パソコンゲームとして生まれたこの作品は、規模を拡大した『全国版』となり、さらにファミコンに移植され、幅広い層の皆さんに楽しんでいただいております。

この原点を踏まえながら、熱心なファンの皆さんのご意見を最大限に取り入れ、光栄スタッフの知恵と技術を結集して完成させたのが、この『信長の野望・戦国群雄伝』です。

このゲームには、史実に基づいた個性的な武将が 400 人以上も登場します。内政や外交に関するコマンドも戦国時代の雰囲気をきめ細かく再現しており、またＨＥＸ戦には籠城戦を取り入れ、リアルな戦術が楽しめるように設計しました。

信長の天下統一の夢を達成するのはあなたです。戦国時代へのタイムスリップを、史実とはひと味違ったストーリーを、存分に楽しんでください。

プロデューサー：シブサワ・コウ



使用上のご注意

ファミリーコンピュータ用ゲームカセット『信長の野望・戦国群雄伝』を楽しく遊んでいただくために、この「戦国兵法書」（マニュアル）をよく読んで、正しい使用法で末長くご愛用ください。

1．カセットを交換するときは、必ず一度本体の電源を切ってから、取りかえてください。
2．ご使用後は、必ずACアダプタをコンセントから抜いておいてください。
3．ROMカセットは精密機器です。故障の原因となりますので、次のことはしないでください。
　①極端な温度条件下での使用や保管。
　②強いショックを与えたり、分解する。
　③端子部に直接手をふれたり、水にぬらす。
　④シンナー、ベンジンなどの揮発油でふく。
4．テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5．長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10〜15分の休憩を取ってください。

戦国兵法書・もくじ

I．『信長の野望・戦国群雄伝』とは ― 4
ゲームの内容について説明します。

II．戦乱の時代へ ― 11
ゲームの始め方、終わり方の説明をします。

III．国を統治する ― 15
ゲームの進め方・イベントについて説明します。
1．MAIN画面 ― 15
2．コマンド入力のルール ― 17
3．行事・突発イベント ― 20

IV．情勢をつかむ ― 24
ゲームのデータについて説明します。
1．武将のデータ ― 26
2．大名のデータ ― 29
3．国のデータ ― 29

V．号令を下す ― 32
ゲームのコマンド（命令）について説明します。

VI．出陣の時来たる！ ― 45
戦争（HEX戦）について説明します。
1．HEX画面 ― 45
2．HEX戦の基本ルール ― 46
3．HEX戦の地形・部隊 ― 50
4．戦闘コマンド ― 54

群雄列伝 ― 59
戦国編年史 ― 70
索引 ― 72
トラブルについて ― 75

I.『信長の野望・戦国群雄伝』とは

この章では、『信長の野望・戦国群雄伝』の基本的な内容、コントローラーの使い方などについて説明します。

ゲームのあらまし

『信長の野望・戦国群雄伝』は、戦国時代を舞台にしたシミュレーションゲームです。あなたは、織田信長をはじめ当時日本各地に勢力を誇っていた戦国大名の1人となります。そして自分の領地を富ませ、戦争や外交によって勢力を広げていき、最終的には関東から四国・中国までの天下統一を目指します。
当時は混乱をきわめた下克上の時代です。天下統一への道は決して平坦ではありません。家臣の謀叛や、領民の一揆も起こるでしょう。疫病や台風などの災害も襲ってきます。他国の大名も、あなたの領土を狙って戦争や謀略をどんどんしかけてきます。そんな苦難を、個性豊かな家臣団をうまく統率、操縦しながら乗り越えて、天下統一の野望を遂げてください。

シナリオについて

『信長の野望・戦国群雄伝』には、時代別に以下の2篇のシナリオがあります。新しくゲームを始めるとき（11ページ）にはどちらかを選びます。

「群雄割拠」（1560年3月スタート）
全国各地に有力な戦国大名が出現し、まさに戦国時代の黄金期といえる年代です。武田信玄、上杉謙信、北条氏康、毛利元就など、魅力的な大名が顔を揃えています。織田信長はやっと尾張一国を統一したばかりで、全国的にはまだ小さな存在です。

「信長の野望」（1582年3月スタート）
信長はすでに中央を掌握し、天下統一に向けて着々と勢力を伸ばしています。しかし、東には武田勝頼、北条氏政、西には毛利輝元、長宗我部元親などの強豪がおり、周囲から信長をじわじわと圧迫しています。信長の勝利は、羽柴秀吉、明智光秀、柴田勝家などの有能な家臣団をどう活用するかにかかっています。また、信長以外の大名を選んだプレイヤーは、強大な信長勢力を敵に回して戦わなければなりません。

遊び方

通常はMAIN画面が表示されており、内政や外交を行ないます。戦争が起こったときはHEX画面に切り替わります。

a．MAIN画面（15ページ）
画面上には自分の担当している国のデータと各種のコマンド（命令）が表示されています。
プレイヤーには、毎月1回、内政、外交、軍事などのコマンドを実行する機会（**ターン**）が回ってきます。プレイヤーは大名や家臣にコマンドを実行させ、国の統治を行ないつつ、他国に攻めこみ、領地を広げていきます。
複数の国を持っている場合は、それぞれの国にターンが回り、コマンドを実行できます。
1回のターンで出せる命令回数は決まっていません。**10. PASS**を選択するまでは何回でもコマンド実行できます。ただし「**行動力システム**」（18ページ）という方式がとられ、武将の能力によって実行できるコマンドが制限されています。

b．マップ画面（15ページ）

上越・関東から中国・四国までの全38か国の地図です。MAIN画面が表示されているときにBボタンを押すと、マップ画面に切り替わります。

国番号のわきのグラフィックは、各大名のマークです。ある国がほかの国に攻めこんで勝つと、その国のマークが戦勝国のマークに入れ替わります。

各大名とそのマークは、情報コマンドの友好関係（37ページ）で照合できます。

c．HEX画面（45ページ）

プレイヤーの国がほかの国に攻めこんだり、ほかの国から攻めこまれると、HEX画面に切り替わり、戦闘が開始されます。また、初期設定（11ページ）で**「たこくのせんそう」**を見ることにしたり、**機能**コマンドの**戦争**（44ページ）をONにすると、コンピュータ国どうしの戦争も見ることができます。

HEX戦は野戦から始まり、守備側の判断で籠城戦に切り替わります（47ページ）。野戦では1日朝、昼、夜に1回ずつ命令できます。籠城戦では1回のコマンド実行で1日が終わります。

ゲームの勝敗

勝敗が決したとき、ゲームは終了します。ただし、2人以上でプレイしているときは、プレイヤー全員が敗北するまで、ゲームは続行します。

a．勝利

「群雄割拠」・「信長の野望」のどちらのシナリオでも、あなたの

選んだ大名が38か国すべての国を手に入れ、天下の統一に成功したとき、あなたはゲームの勝者になります。

b．敗北

ゲーム中、あなたの選んだ大名が、志なかばで死亡することがあります。この場合、その大名に領地と家臣が残されていれば、まだ負けではありません。家臣の中から後継者を選べば、ゲームを続行することができます。

しかし、家臣がひとりもいなかったり、領地をすべて失なってしまったときは、そのゲームはあなたの負けになります。また、後継者の選択は3代目までで、3代目が死ぬと負けです。

コントローラーの使い方

『信長の野望・戦国群雄伝』は、コントローラーI・II、どちらを使ってもプレイできます。2人以上でプレイする場合も、人数に関係なく、どちらのコントローラーも使えます。

a．国を選ぶとき

他国の情報を探るときや、外交や戦争で相手国を指定するときに用いるやり方です。

マップ画面に切り替わり、選択できる国に大名のマークがつきます。✚ボタンを使って、選択する国に矢印を動かし、Aボタンを押すと決定されます。Bボタンで取り消しです。

b．コマンドなどの項目を選ぶとき

✚ボタンを操作して、三角カーソルを実行する項目に合わせてください。Aボタンを押すと決定されます。

コマンドを決定し、さらにサブコマンドを選ぶときに、Bボタ

ンを押すとそのコマンドは取り消しになり、最初のコマンド選択からやり直します。

c．武将を選ぶとき

コマンドを実行させる武将を選ぶときなどに用いるやり方です。画面にその国の武将の一覧が表示されます。✚ボタンの上下で三角カーソルを動かして、選択する武将に合わせます。Aボタンで決定、Bボタンでコマンド自体が取り消しになります。

複数の武将を選ぶときも操作は同じです。この場合、選択された武将は名前の表示が青く変わります。選択が終わったら、Bボタンで終了です。いったん選択した武将を取り消す場合には、もう一度その武将にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。表示の色が元に戻り、選択から外されます。

なお、最初から赤色で表示されている武将は、行動力の不足などの理由で、選択できません。

※ 11人以上武将がいる国の場合

武将一覧は一度に10人までしか表示されません。11人以上武将がいる国では、Bボタンを押すと「**きりかえ**」と「**キャンセル**」の表示が出るので、「きりかえ」を選択してAボタンを押してください。画面が切り替わって残りの武将が表示されます。「キャンセル」を選ぶと、コマンド自体が取り消しになります。

複数の武将を選出するコマンドでは、Bボタンを押すと「**けってい　きりかえ　キャンセル**」の表示が出ます。そのとき「けってい」を選択してAボタンを押すと決定されます。

d．「(Y／N)？」の決定

コマンドの実行を確認するときなど、「**よろしいですか（Y／N)？**」というメッセージが表示されることがあります。Yは Yes（はい)、NはNo（いいえ）のことです。

そのまま実行するとき（Yes）は✚ボタンの左、取り消すとき（No）は✚ボタンの右を押してください。

e．数値の入力

金が必要なコマンドを実行するときや、徴兵・再編成の兵士数を入力するときなどのやり方です。

最初は、入力する箇所に「00」あるいは「000」と表示されています。これは数字の桁を表わします。✚ボタンの左右で、「000」の下にある三角カーソルをどれかの桁に合わせてから、✚ボタンの上下で数値を合わせます。

たとえば、「54」という数値を入力するときには、まずいちばん右の桁の「0」にカーソルを合わせて「4」を入力します。つぎにカーソルをその左の「0」に合わせ、「5」を入力します。そしてAボタンを押すと数値は決定されます。

Bボタンを押すと、コマンド自体が取り消しになります。

なお、✚ボタンの左を押し続けると最大値が表示され、Aボタンを押すと決定されます。このとき、もう一度左を押すと取り消しになり、「00」または「000」に戻ります。

✚ボタンの上下で0～9の数字を出す

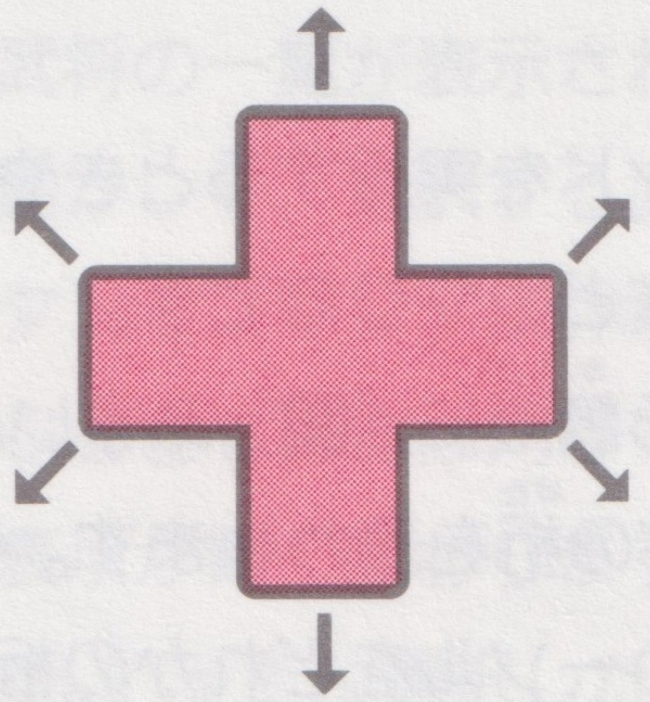
きんをいかほどもたせますか（0－100)？ 054
△

✚ボタンの左右で動く。数字を入力する桁を決める

f．HEX戦の移動・攻撃方向の決定

HEX戦での部隊の移動・攻撃は、部隊のHEXのまわりに、✚ボタンで矢印を出して方向を決定し、Aボタンを押すと実行されます。

［矢印の出し方］



基本的な操作は以下の3通りです。

・✚ボタンの上か下を押すと、矢印はそれぞれ上下に向きます。

・左か右を押すと、最初はそれぞれ左上、右上に向きますが、続けて押すと左下→左上→左下と、交互に向きが変わります。

・すでに矢印が↓のときに、✚ボタンの右を押すと、矢印は↘となります。このとき左を押すと↙となります。

※2HEX以上移動する場合は、最初に出した矢印の向きがそのまま残ります。同じ方向に移動するときは、続けてAボタンを押してください。別の方向に移動するときは、新しく方向を決め直してください。

II.戦乱の時代へ

この章では、ゲームの始め方、終わり方を説明します。

ゲームをセットする

本体の電源を入れずに、ROMカセットをスロットに差しこんでください。その後で電源スイッチを入れます。

オープニング画面が始まります。オープニングが終わったらスタートボタンを押してください。また、すぐに始めたいときはオープニングの途中でスタートボタンを押してください。

以下のようなメッセージが表示されます。

> あたらしくゲームをはじめる
> とちゅうからゲームをはじめる
> どちらにしますか？

新しくゲームを始めるとき

シナリオ・プレイ人数・大名などについての選択（初期設定）を行ないます。

a．シナリオを選ぶ

「あたらしくゲームをはじめる」に三角カーソルを合わせてAボタンを押します。すると、

> 群雄割拠
> 信長の野望
> どちらにしますか？

という表示が出ます。どちらかを選んでください。

それぞれのシナリオの内容については４ページを見てください。

b．プレイ人数を決める

なんにんでプレイしますか？ ０　１　２　３　４

『信長の野望・戦国群雄伝』は、４人まで一緒にプレイできます。０を選ぶと、コンピュータ国どうしの戦いが楽しめます。

※０人プレイを終えるときは、ＭＡＩＮ画面が表示されているときにＡボタンを押してください。

c．プレイする大名を選ぶ

プレイヤーは、シナリオ「群雄割拠」では28人、「信長の野望」では10人の大名から、自分が担当する大名を選べます。

「**どのくににをおさめているだいみょうでプレイしますか？**」というメッセージのあとで、何かボタンを押すと、ゲームのマップに切り替わります。

✚ボタンで矢印を動かし、プレイしたい大名の国に合わせて、Ａボタンを押してください。

その国の大名の名前が表示され、「**よろしいですね（Ｙ／Ｎ）？**」というメッセージが表示されます。その大名でプレイするなら✚ボタンの左（Ｙｅｓ）を押してください。別の大名にするときは、右（Ｎｏ）を押すと、選び直すことができます。

２人以上でプレイする場合は、１人目から順に大名を決定していきます。

d．大名の能力を決める

プレイする大名について、政治力、戦闘力、魅力、野望（27ページ）の能力値を決定します。

動いている数字をＡボタンで止め、決定していきます。この能力値の範囲は、大名によって違います。すべて終わると、「**よろしいですか（Ｙ／Ｎ）？**」とメッセージが表示されます。よい場合は✚ボタンの左、やり直すときは右を押してください。

e．ゲームレベルを決める

ゲームレベルをきめてください １　２　３　４　５

ゲームレベルとはゲームの難しさのことです。

レベルは１から５までです。数字が大きいほど難しくなるので、初めてプレイする人は１を選んでください。なお、ゲームレベルは、ゲームが始まってからも変更できます（44ページ）。

f．他国の戦争について

たこくのせんそうをみますか（Ｙ／Ｎ）？

他国どうしの戦争をＨＥＸ戦で見るかどうかを選択します。

見るときは✚ボタンの左、見ないときは右を押してください。

なお、この選択は、**機能**コマンドの**戦争**（44ページ）によって、ゲーム中でも変更できます。

g．最後の確認

「**すべてよろしいですか（Ｙ／Ｎ）？**」と表示が出ます。よけれ

ば✚ボタンの左（Yes）を押してください。『信長の野望・戦国群雄伝』がいよいよ始まります。

✚ボタンの右（NO）を押すと、「**さいしょから／だいみょう／ゲームレベル／きめなおさない**」という表示が出て、今まで行なってきた設定をさかのぼってやり直すことができます。どこからやり直すか、✚ボタンの上下で選んでAボタンで決定してください。「きめなおさない」を選ぶと、そのままゲームが始まります。

ゲームをやめるとき

ゲームを途中でやめるときは、**機能**コマンドの**中断**（44ページ）を選びます。あとでゲームの続きをプレイしたいときはセーブして、ゲーム内容を記録してから終わらせてください。

セーブは1か所しかできません。1度セーブすると、前回セーブしたゲーム内容は消えてしまいます。

0人プレイを終了させるときは、Aボタンを押してください。

※セーブした内容が消えるおそれがあるので、ゲームをやめるときは必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。また電源を入れたままでは、絶対にカセットを抜き差ししないでください。

ゲームを再開するとき

スタートボタンを押したあとの画面（11ページ）で、「**とちゅうからゲームをはじめる**」を選びます。

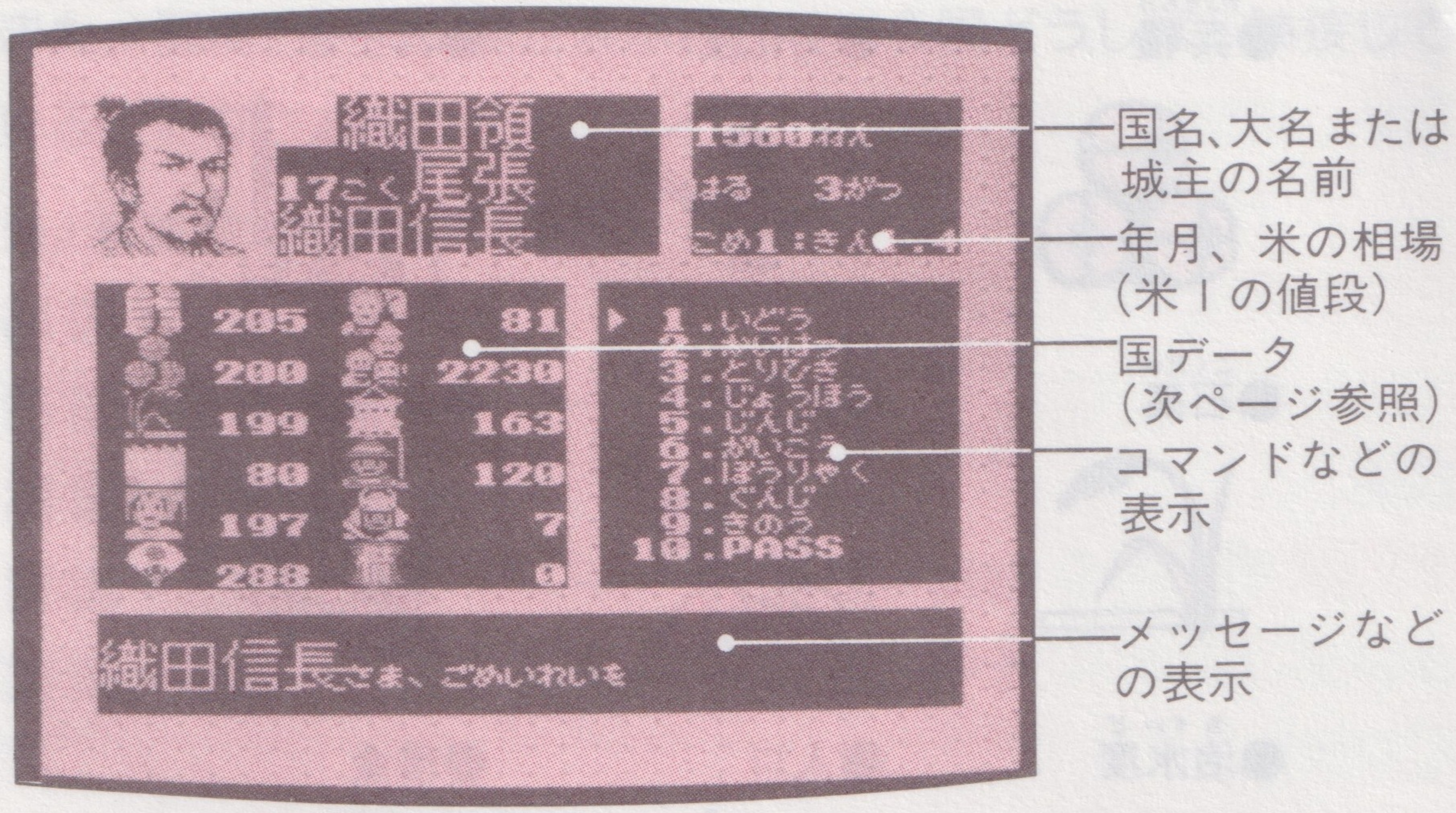
すると、前回セーブしたところからゲームが始まります。

III. 国を統治する

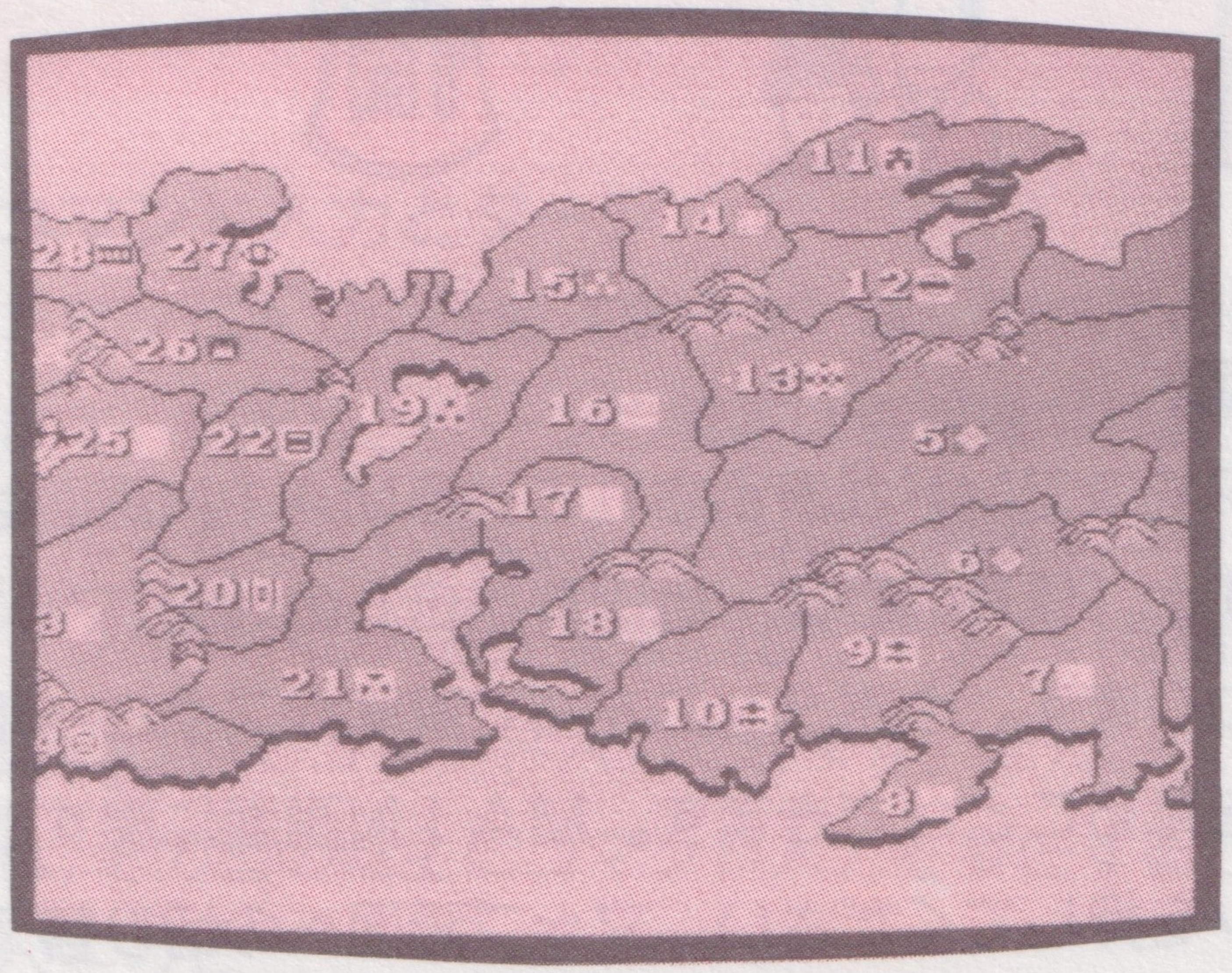
この章では、MAIN画面でのゲームの進め方や、季節の行事・イベントなどについて説明します。

1.MAIN画面

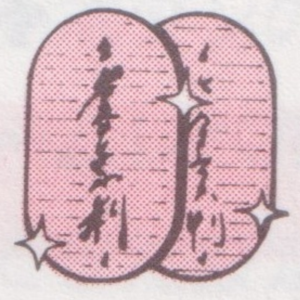
MAIN画面

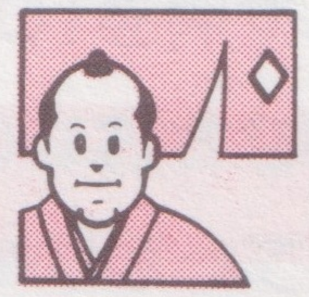


マップ画面

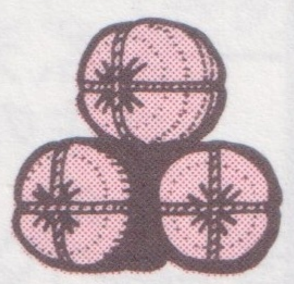


国データ（29ページ）のグラフィックと名称

●金


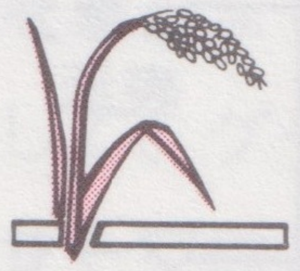
●商業価値


●城防御度

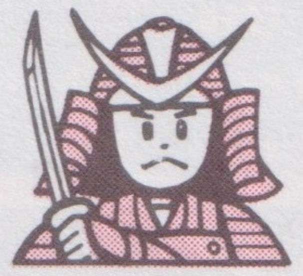
●兵糧


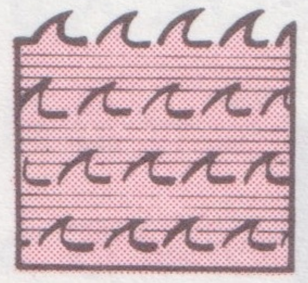
●文化度

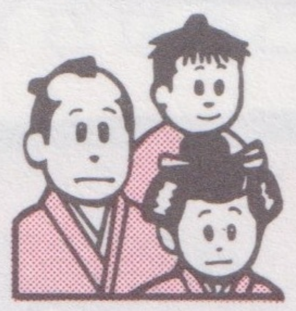
●兵士数

●石高


●民忠誠度

●武将数


●治水度


●人口


●借金

マップ画面

国のデータやコマンドが表示されているMAIN画面は、Bボタンを押すと『信長の野望・戦国群雄伝』の地図（マップ画面）に切り替わります。✚ボタンの左右で画面がスクロールし、地図の全体を見ることができます。MAIN画面に戻すときは再びBボタンを押してください。マップ画面への切り替えは、プレイヤーがコマンド入力を待っているときにも行なえます。

隣接国について

隣接国とは国境で接している国のことですが、以下のような例外もあります。

四国は本州と海で隔てられていますが、海上航路でつながっている国があり、それらは互いに隣接国とみなされます。

また、国境沿いに山脈が表示されている国どうしは、隣接しているとみなされません。

海上航路でつながっている国

24国・紀伊 25国・摂津和泉 29国・播磨	35国・讃岐 36国・阿波
31国・三備	35国・讃岐
33国・安芸	37国・伊予

2. コマンド入力のルール

コマンド入力とターン

コマンド入力の機会（**ターン**）は、すべての国に毎月やってきます。ただし、ターンの順番は毎月異なります。38か国のトップになることもあれば、いちばん最後になることもあります。

プレイヤーの大名が複数の国を持っている場合、そのすべての国についてコマンド入力できます。また、大名のいる国以外には、その国の城主にコマンド入力を委任することができます（39ページ）。

コマンド入力のしかた

最初に、**1．移動**から**9．機能**までのコマンドの中からひとつ選択し、さらにその内容を細かく指定したサブコマンドを選択します。次に、実行する武将を選択し、内容を決定してください。任命された武将の手によってコマンドが実行され、その武将の行動力が消費されます。

コマンドには、大名や城主しか実行できなかったり、行動力がかからないために、武将を選ばないものもあります。

その月のコマンド入力を終了するときには、**10. PASS**を選んでください。

行動力システムとは

1回のターンに実行できるコマンド回数は、決まっていません。しかし、『信長の野望・戦国群雄伝』は、武将の持つ「**行動力**」でコマンド実行を制限しています。

コマンドを実行すると、武将の行動力が消費されます。各武将の行動力が不足するまでは、何回でもコマンドを実行できます。行動力には、毎月、武将の政治力の約30％の数値が加わるので、行動力が回復すれば、再びコマンドを実行できるのです。

実際は、一度にいくつものコマンドを実行してしまうと、翌月にはまだ行動力が十分に回復しておらず、必要なコマンドが実行できないことにもなりかねません。また、消費する行動力はコマンドの種類によって異なるので、行動力を何か月も貯めないと実行できないコマンドもあります。先の見通しを考えながら、計画的にコマンドを実行してください。

コマンド入力の注意

他国に攻めこまれたときに、行動力が10未満の武将は出陣できません。大名や城主が出陣できないときには、戦闘に入る前に敗北してしまいます。大名や城主しか実行できないコマンドは、実行時に残り行動力が表示されます。そのほかのコマンドでは武将を選択するときに、各武将の行動力と、コマンド実行に必要な行動力が表示されるので、武将の行動力を計算しながらコマンド実行したほうがよいでしょう。

軍師メッセージ

コマンドを実行するとき、その国に能力の高い（政治力と戦闘力の合計が150以上）武将がいる場合は、軍師としてそのコマンドに対する意見を述べます。この軍師メッセージは、その武将の能力が高いほど信用できるので、コマンド実行の参考にしてください。

3. 行事・突発イベント

季節行事とイベント

季節	月	季節行事	季節イベント	年間イベント	毎月の変化
春	3	年齢加算 人口増加 俸禄（金） 税収（金） 借金返済		謀叛 一揆 疫病 浪人の仕官	行動力の補充 相場変動
	4				
	5				
夏	6		台風		
	7				
	8				
秋	9	俸禄（米） 税収（米）	豊作／大凶作		
	10				
	11				
冬	12				
	1				
	2				

データの変動

【年齢の加算】（３月）

シナリオに登場する武将すべてが、ひとつ歳をとります。

ここで寿命（26ページ）に達した武将は死亡します。また成年に達した武将が新たに登場します。

【人口の増加】（３月）

全38国の人口がそれぞれ２％増加します。

【行動力の補充】（毎月）

すべての武将の行動力（28ページ）が増加します。加算される値は、武将の政治力の約30％です。行動力は最大値が200なので、それ以上加算されることはありません。

【相場の変動】（毎月）

米・武器・金利の相場は、毎月決まった範囲内で変動します。

米相場は、ＭＡＩＮ画面上に表示されていますが、武器と金利の相場は、コマンド実行時に表示されます。

金・米の収支

【金・米の税収】（３・９月）

３月には金が、９月には兵糧が徴収されます。

それぞれの月初めに年貢率（税率）を決めてください。この年貢率によって徴収額が決まり、同時に民忠誠度が変化します。標準は40～45％です。

委任していない国が複数ある場合は、最初の国の税率を決定してから、残りの国を同じ税率にするか、一国ずつ税率を決定するか選択します。

【武将への俸禄支給】（3・9月）

家臣の武将が持っている兵士数に応じて、春に金、秋に兵糧が自動的に支給されます。

支給額は金・兵糧とも兵士数の20～30%です。

この支給により、その国の武将全員の忠誠度が上がりますが、金・兵糧が支給額に足りない場合は、逆に下がってしまいます。

【借金の返済】（3月）

大名が借金している場合、その返済が自動的に行なわれます。そのとき、全額払えないときは、国の金が0になり、足りない分は翌年に持ち越しとなります（36ページ）。

災害などの突発イベント

【一揆】（季節無関係）

農民の反乱です。民忠誠度（31ページ）が低いと起こりやすくなります。

プレイヤーが担当する国に一揆が発生すると、まず農民を説得するかどうか聞いてきます。ここでＮｏを選択すると、民忠誠度、石高、商業価値が激減します。Ｙｅｓを選択すると、説得のためにその国の金と米の50%を支払います。説得に成功すれば一揆は治まりますが、失敗すると、金米の支払いに加えて説得しない場合と同様のダメージを受けます。

【謀叛】（季節無関係）

大名の配下であった武将が、反乱を起こすものです。

忠誠度が低い武将、野望が高い武将は謀叛を起こしやすくなります。

一般の家臣が起こした場合は、正規軍との戦争に突入し、たとえ正規軍が勝っても、国内の金と兵糧の50%が謀叛軍に奪われ、失なわれてしまいます。謀叛軍が勝った場合、謀叛軍の総大将は大名となり、その国を治めます。

城主が謀叛を起こした場合は、戦争は起こらず、その国の武将全員を配下として独立し、大名となります。

【疫病】（季節無関係）

疫病が発生した国は、人口と兵士数が減ってしまいます。

治水度を上げることにより、発生しにくくなりますが、確実に防ぐ方法はありません。

【台風】（6～8月）

台風の被害があった国は、石高、治水度、城防御度が減ってしまいます。治水度が高ければ、被害を受けにくくなります。

【大凶作】（9月）

日照りや長雨によって、米の収穫が半分以下に激減します。治水度が高ければ、被害を受けにくくなります。

【豊作】（9月）

米の収穫が40%ほどアップします。治水度の高い国ほど、豊作になる確率が高くなります。

その他

【浪人の仕官】（季節無関係）

月初めに浪人が仕官してくる場合があります。

これらの浪人は、**人事**コマンドの**捜索**や**取り立て**（38ページ）とは違って、確実に召し抱えることができます。

Ⅳ. 情勢をつかむ

この章では、武将、大名、国のデータについて、それぞれ説明していきます。これらのデータをしっかり把握して、国経営や他国攻略を行なってください。

武将データ

データ名	内容・効果	備　考
年齢	毎年３月に１歳増える	寿命になると死亡する
身分	大名・家臣など４種	
部隊種類	騎馬・足軽・鉄砲の３種	種類は変更できない
政治力	開発・外交などの能力	政治学を学ぶと上昇する
戦闘力	値が高いほど戦闘に有利	兵法の学習などで上昇
魅力	取り立てや外交に影響	数値は変動しない
野望	野心の強さの度合い	戦争で国を得ると上昇
忠誠度	低いと離反しやすい	褒美を与えると上昇する
兵士数	数が多いほど戦闘に有利	徴兵や再編成で増減する
兵士訓練度	値が高いほど戦闘に有利	訓練すると上昇する
兵士武装度	値が高いほど戦闘に有利	武器を買うと上昇する
行動力	コマンド実行で消費する	毎月補充される

大名データ

データ名	内容・効果	備　考
領地	大名の領国数	
友好度	自分の国との関係	高いと攻めこまれにくい
婚姻	政略結婚の有無	婚姻を結ぶと友好度が上昇
同盟	同盟中かどうか	同盟中は攻めこまれにくい

国データ

データ名	内容・効果	備　考
国の種類	本国・属領など３種	属領は城主が治める
金		春の税収で増加する
兵糧		秋の税収で増加する
石高	米の収穫量に影響する	開墾で上昇する
治水度	台風などの被害に影響する	治水工事で上昇する
商業価値	春の税収などに影響する	町投資で上昇する
文化度	武将教育の効率に関わる	町投資で上昇する
民忠誠度	低いと一揆が起こりやすい	税率の高低で増減する
人口	徴兵できる人数に影響する	毎年春に自然増加する
城防御度	籠城戦に有利	築城で上昇する
兵士数	その国にいる兵士の総数	徴兵で増加する
武将数	その国にいる武将の人数	
借金	商人からの借金の支払額	

1．武将のデータ

各武将が持つデータです。**情報**コマンドの**武将**（37ページ）などで見ることができます。

【身分】

武将には、以下の４種類の身分があります。

ａ．大名

家臣団を率いていくつかの国を統治している武将です。

武将一覧（37ページ）では青色で表示されます。

ｂ．家臣

大名の配下の武将たちです。謀叛や、大名の死亡により、大名になる可能性もあります。政治力と戦闘力の合計が150以上の家臣は、コマンド実行時に軍師として助言をしてくれます。

ｃ．城主

大名に代わって属領を治めている家臣です。大名が２か国以上を持っている場合、大名がいる国以外では、家臣の中から城主を定めなくてはなりません。

武将一覧では青色で表示されます。

ｄ．浪人

どの大名にも属さず、諸国を放浪している武将です。仕官（23ページ）や**捜索・取り立て**（38ページ）で家臣となります。

武将一覧では、紫色で表示されます。

【年齢】最大99

各武将は、毎年３月にひとつ歳をとります。

寿命に達した武将は死亡します。史実で病死した武将の寿命は、ほぼその死亡年代と等しくなります。一方、史実で戦死した武将は、

寿命を長めに設定してあります。

【政治力】最大100

画面上では「**せいじ**」となっています。

内政、外交などのコマンド実行に関わる能力です。毎月、政治力の約30％の数値が武将の行動力（28ページ）に加算されます。

政治学を学ぶ（39ページ）と、この能力を増すことができます。

【戦闘力】最大100

画面上では「**せんとう**」となっています。

この能力値が高いほど、ＨＥＸ戦での攻撃が強力です。

兵法を学ぶか（39ページ）、自分より戦闘力の高い武将を**突撃**（55ページ）で討ち取ることにより、値を増すことができます。

【魅力】最大100

魅力が高い大名は、武将を召し抱えるとき（38ページ）や、外交（40ページ）を行なうときに有利です。

この能力値に増減はありません。

【野望】最大100

この能力値が高い大名は、戦争好きになります。また家臣の場合は、謀叛を起こしやすくなります。

大名は戦争で国を獲得すると値が増え、国を失なうと減ります。

【忠誠度】最大100

画面では「**ちゅうせい**」となっています。

主君の大名に対してもつ忠義の度合いです。

この数値が低い武将は他の大名に引き抜かれたり、謀叛を起こしたり、戦争中に寝返ったりする可能性が高くなります。

褒美（39ページ）を与えると数値が上昇します。また、春と秋の俸

禄支給（22ページ）で若干上昇します。

【部隊種類】

画面では「**ぶたい**」となっています。

武将の率いる部隊の種類（52ページ）で、**騎馬・足軽・鉄砲**の3種類あります。

各武将ごとに種類は決まっていて、変更することはできません。

ただし、シナリオによって部隊種類が異なる武将もいます。

【兵士数】最大100

画面では「**へいし**」となっています。

武将の配下の兵士数です。

徴兵、再編成（42ページ）により、増減します。

【兵士訓練度】最大100

画面では「**くんれん**」となっています。

兵士のＨＥＸ戦での戦闘能力です。

訓練（43ページ）によって値が向上します。

徴兵（42ページ）で兵士を増やすと、たいてい減少します。

【兵士武装度】最大100

画面では「**ぶそう**」となっています。

兵士の武器や鎧の強度です。

商人から武器を買うと（36ページ）、値が向上します。

徴兵（42ページ）で兵士を増やすと、たいてい減少します。

【行動力】最大200

画面では「**こうどう**」となっています。

武将がコマンドを実行するときに消費します。

毎月、武将の政治力の約30％の数値が補充されます。

このデータは、コマンド実行をするときにしか表示されません。

2．大名のデータ

大名だけが持っているデータです。**情報**コマンドの**大名**（37ページ）で見ることができます。

【領地】最大38

大名が支配している国の数です。

【友好度】最大100

画面では「**ゆうこう**」となっています。

情報を見た大名とプレイヤーの大名との友好関係を表わします。

50以上なら関係は良好、50未満なら険悪な関係にあるといえます。

友好度が高い国からは攻めこまれにくくなります。

婚姻や**同盟**を結んだり、**貢物**を送ると友好度が上がります（40ページ）。

【婚姻・同盟関係】

画面では「**こんいん**」、「**どうめい**」となっています。

その大名とプレイヤーの大名が同盟や婚姻（40ページ）を結んでいるかどうかを表わします。

3．国のデータ

それぞれの国が持つデータです。ＭＡＩＮ画面ではそれぞれの項目がグラフィックで表わされます。グラフィックと、それに対応するデータの対照表は16ページを見てください。

【国の種類】

ａ．本国　大名本人が直接治めている国です。

b．属領　大名から任命された城主が治めている国です。コマンド入力を委任することができます（39ページ）。

c．空白国　武将が１人もいない国です。大名・城主の死や移動によって生じることがあります。

【金】 最大999

春の税収で増えます。武将への俸禄の支給やコマンドの実行などで消費されます。

【兵糧】 最大999

秋の税収で増え、同時に武将に俸禄として支給されます。**戦争**（43ページ）の時には大量に消費されます。

【石高】 最大999

米の生産高です。この値が高いほど秋の収穫が増えます。**開墾**（35ページ）で向上します。台風などの災害で低下します。

【治水度】 最大100

農業用水の整備や、水害対策の度合いです。米の税収や災害時の被害に影響します。

治水工事（35ページ）で値が向上します。開墾を行なったり、災害が起こると下がってしまいます。

【商業価値】 最大999

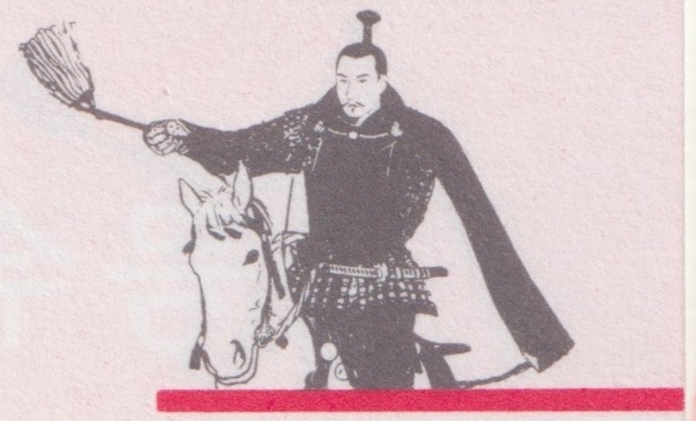
春の税収額や、商人のいる確率に影響します。

町投資（35ページ）で値が向上し、災害や戦争で下がります。

【文化度】 最大999

この値が高い国は、商人や浪人が集まりやすく、武将の**教育**（39ページ）を行なうと効果的です。

商業価値の上昇に伴って向上します。災害や戦争で下がります。



【民忠誠度】 最大100

これが低いと税収が減り、一揆も起こりやすくなります。

税収時に設定した税率によって数値が上下します。災害が起こったときは低下します。

【人口】 最大9999

徴兵（42ページ）できる人数に関係します。

毎年春に自然増加します。疫病が発生すると激減します。また徴兵を行なうと、その人数だけ減ります。

【城防御度】 最大999

城の守りの堅さを表わします。これが高い国は、籠城戦での**門防御度**（56ページ）が高くなり、野戦での**城**、籠城戦での**本丸・櫓**の**地形効果**（51ページ）が高まります。

築城（35ページ）により値を上昇させることができます。災害や戦争による被害で減少します。

【兵士数】 最大2000

各武将が持つ兵士の総数です。

【武将数】 最大20

その国にいる武将の人数です。

【借金】 最大999

商人から借金している金額です。

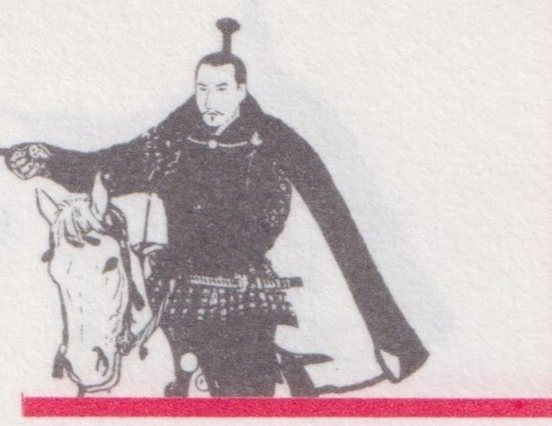
借り入れた時点で、元金と金利（36ページ）を合計した額が借金額となります。

V. 号令を下す

この章では、ＭＡＩＮ画面で実行するコマンドを説明します。
コマンドは10種類あり、それぞれにサブコマンドがあります。

コマンド一覧

コマンド	内容	必要行動力
1：いどう		
1．ぶしょう	武将をほかの領国へ移動させる	20
2．きん・こめ	金・米をほかの領国へ移動させる	20
2：かいはつ		
1．かいこん	石高を上げ、収穫を増やす	50
2．ちすいこうじ	水害対策を行ない、災害に備える	50
3．まちとうし	国の商業価値を上げる	50
4．ちくじょう	城の防御度を上げる	50
3：とりひき		
1．ひょうろううり	兵糧を売り、金を得る	40
2．ひょうろうかい	兵糧を買う	40
3．ぶきこうにゅう	武器を買い、兵の武装度を上げる	40
4．しゃっきん	商人から金を借り入れる	40
5．へんさい	期限前に借金を返済する	0
4：じょうほう		
1．かっこくのようす	ほかの国の状況を見る	自国 0
①くに	その国のデータを見る	隣接国20
②ぶしょう	その国の武将のデータを見る	他30
③だいみょう	その国を所有する大名のデータ	
④ぶしょういちらん	その国の武将全員のデータを見る	
2．ぶしょういちらん	自分の国の武将のデータ一覧	0
3．りょうちいちらん	プレイヤー大名の領有国の一覧	0
4．ゆうこうかんけい	ほかの国との関係を見る	0
5：じんじ		
1．そうさく	有能な人材がいないか捜索する	70
2．とりたて	他国の武将や浪人を召し抱える	70
3．かいにん	配下の家臣を追放する	大名20
4．ほうび	武将に金を与え、忠誠度を上げる	城主20
5．きょういく	家臣を教育し、能力を上げる	90
①せいじがく	政治力が向上する	
②へいほう	戦闘力が向上する	
6．こうたい	城主を交替させる。委任も可能	0
6：がいこう		
1．こんいん	他国の大名の姫を嫁にもらう	130
2．どうめい	他国と同盟を結ぶ	100
3．きょうはく	他国の大名を脅して、領地を奪う	130
4．みつぎもの	他国の大名に金を贈る	80
7：ぼうりゃく		
1．せんそうこうさく	他国どうしを戦わせる	100
2．こんらん	他国の大名の悪い噂をその国内に流す	90
3．あんさつ	他国の大名を殺す	100
8：ぐんじ		
1．ちょうへい	兵士を雇い入れる	50
2．さいへんせい	各武将の兵士数を配分し直す	城主20
3．くんれん	兵士を訓練する	40
4．せんそう	他国に戦争をしかける	40
9：きのう		
1．ちゅうだん	ゲーム内容をセーブし、終了する	0
2．ウェイト	メッセージ表示時間を変更する	0
3．おんがく	ゲームの音楽を流すかどうか	0
4．せいしが	グラフィックを表示するかどうか	0
5．こうかおん	効果音を出すかどうか	0
6．せんそう	他国の戦争を見るかどうか	0
7．レベル	ゲームの難しさを調整する	0
10：PASS	その月のコマンド入力を終了する	0



コマンド入力の基本的な操作は、7ページ以降を見てください。
その月のコマンド入力を終了させるときは、10．PASSを選択してください。

1．いどう（移動）

隣接している自分の領地に武将を移動させたり、物資を輸送したりするコマンドです。
以下の2つのサブコマンドがあります。

（1）ぶしょう（武将）：実行武将行動力20
隣接する自領へ、武将を移動させます。
移動する武将たちには、金と兵糧を持たせることができます。
移動する武将の行動力が消費されます。
一国あたりの最大武将数は20人なので、移動先の国がそれ以上の人数になる場合は移動できません。
城主や大名を移動させた場合は、代わりの城主を決定します。
このとき、新城主に以降のコマンド入力を委任できます。

（2）きん・こめ（金・米）：実行武将行動力20
金と兵糧を他の国に輸送します。
手はずを整える武将の行動力が消費されます。

2．かいはつ（開発）

金を投資して国作りを行なうコマンドです。
そのときの国力によって、投資できる金額の上限が決められています。かける金額が多ければ、それだけ効果が上がります。
また、実行する武将の政治力も効果に影響します。

開発を担当する武将の行動力が消費されます。
以下の4つのサブコマンドがあります。

（1）かいこん（開墾）：実行武将行動力50
荒れ地を農業用地に変え、石高（30ページ）を上げます。
石高が上がれば秋の収穫が増えますが、治水度は下がります。

（2）ちすいこうじ（治水工事）：実行武将行動力50
河川の堤防工事をして、治水度（30ページ）を上げます。
秋の収穫が増え、台風などの災害が起こりにくくなります。

（3）まちとうし（町投資）：実行武将行動力50
城下町に投資して、商業価値や文化度（30ページ）を高めます。
商業価値が上がると、春の税収が増えます。

（4）ちくじょう（築城）：実行武将行動力50
城防御度（31ページ）を高めます。
HEX戦での城の守りが堅くなります（51ページ）。

3．とりひき（取引）

商人と取引をするコマンドです。
米・武器の値段は、相場によって決定されます。相場は毎月変動し、売買が行なわれた直後に上下する場合もあります。
米、武器、金利の相場はそれぞれ異なり、米相場だけはＭＡＩＮ画面に表示されています。
商人は堺のある摂津和泉、京の都のある山城には必ずいます。
その他の国では、商業価値・文化度（30ページ）の高い国に集まる傾向があります。
「（5）返済」以外は、実行した武将の行動力が消費されます。

以下の５つのサブコマンドがあります。

（1）ひょうろううり（兵糧売り）：実行武将行動力40

よぶんな兵糧を売り、金に替えます。売る米の量を入力します。売りすぎて兵糧不足にならないように注意してください。

（2）ひょうろうかい（兵糧買い）：実行武将行動力40

米を買って兵糧を確保します。買う米の量を入力します。

（3）ぶきこうにゅう（武器購入）：実行武将行動力40

武器を買って、武将に属している兵士の武装度を上げます。

（4）しゃっきん（借金）：実行武将行動力40

金が不足したとき、商人から借金をします。

このサブコマンドが実行できるのは本国だけです。大名がほかの国に移動すると、借金もその国についてまわります。

借金の限度額は、その国の商業価値（30ページ）で決まります。

借金を返済するときは、金利も払わなければなりません。金利は、借金をした月の相場に基づいて借金額に加算されます。

借金は、毎年３月に自動返済されます。そのとき金が足りないと、国の金が０になり、足りない分は翌年に繰り越されます。

（5）へんさい（返済）：行動力０

春（３月）が来る前に借金を返済します。

早期完済のメリットは特にありません。

４．じょうほう（情報）

自国の状況を見たり、他国の状況を探るコマンドです。

以下の４つのサブコマンドがあります。

（1）かっこくのようす（各国の様子）：

実行武将行動力、自国０、隣接国20、ほかは30

他国を見るときは、その国に忍者を送りこみます。そのとき、忍者が戻らず、情報が手に入らなくても、金５と忍者を手配した武将の行動力が消費されます。

消費する行動力は、隣接国とそれ以外の国で異なります。

自国の様子を見るときは、行動力や金は消費されません。

情報を入手すると、その国を治める大名の顔と、国周辺の地図が表示され、以下の４つの情報を見ることができます。

①くに（国）　その国のデータが表示されます（29ページ）。

②ぶしょう（武将）　その国にいる武将個人のデータ（26ページ）が表示されます。

③だいみょう（大名）　その国を支配する大名個人のデータと、プレイヤーの大名との友好関係（29ページ）が表示されます。

④ぶしょういちらん（武将一覧）　その国にいる武将の政治力、戦闘力、兵士数、忠誠度が一覧で表示されます。

（2）ぶしょういちらん（武将一覧）：行動力０

コマンドを入力した国にいる武将の、政治力、戦闘力、兵士数、忠誠度が一覧で表示されます。金・行動力は使いません。

（3）りょうちいちらん（領地一覧）：行動力０

プレイヤーの大名が持つ属領の、金・米の量、武将数、総兵士数が一覧で表示されます。金、行動力は使いません。

（4）ゆうこうかんけい（友好関係）：行動力０

全国の大名とプレイヤーの大名との友好度、婚姻の有無、同盟

の残り月数が表示されます。金、行動力は使いません。
各大名のマークも表示されるので、どの大名がどの国を治めているか確認できます。

5. じんじ（人事）

人材の登用や城主の交替などを行なうコマンドです。城主にコマンド実行を委任するときは、「(6) 交替」を使います。
以下の6つのサブコマンドがあります。

(1) そうさく（捜索）：実行武将行動力70
国内に潜伏している浪人を捜し出して、家臣として登用します。
捜索を担当した武将の行動力が消費されます。
浪人は文化度の高い国に集まる傾向があります。また、大きな合戦があって野に下った武将は、その周囲の国に潜伏している可能性があります。
浪人が見つかった場合は、召し抱えるかどうか決めます。このときYesを選択しても、浪人のほうから仕官を断わる場合があります。Noを選ぶと、浪人はどこかへ去っていきます。

(2) とりたて（取り立て）：実行武将行動力70
隣接国の武将や、自国内に存在が確認されている浪人を家臣に登用します。武将に支度金を持たせ、使者としてスカウトに行かせますが、捕らえられてしまう可能性もあります。
取り立てに向かった武将の行動力が消費されます。
忠誠度の低い武将は、登用しやすくなります。また、使者となる武将の能力も成否に影響します。
このサブコマンドは、大名のいる本国以外では実行できません。

(3) かいにん（解任）：大名行動力20
配下の家臣を追放します。解任した武将は、浪人となります。
大名の行動力が消費されます。
このサブコマンドは、大名のいる本国以外では実行できません。

(4) ほうび（褒美）：城主行動力20
忠誠度の低い武将に金を与え、忠誠度を高めます。
大名、あるいは城主の行動力が消費されます。

(5) きょういく（教育）：実行武将行動力90
武将に学問をさせて、能力を高めます。
金30が必要で、教育を受ける武将の行動力が消費されます。
教育を受ける武将より、5以上高い能力を持つ武将がその国にいると、効果があり、文化度が高いほど効果が高くなります。
以下の2種類の学問があります。
①せいじがく（政治学）　武将の政治力が上がります。
②へいほう（兵法）　武将の戦闘力が上がります。

(6) こうたい（交替）：行動力0
属領の城主を交替させます。
国の統治を委任させるときもこのサブコマンドを使います。
交替させる国と城主となる武将の選択後、統治を城主に委任するかどうか決定します。Bボタンを押すと終了です。委任すると、それ以降のコマンド入力はコンピュータが代行します。
委任を解除したいときは、もう一度このサブコマンドで城主を決定し、委任の選択でNoを選んでください。
このサブコマンドは本国以外では実行できません。

6．がいこう（外交）

ほかの国と友好を深めたり、弱小国を脅迫するコマンドです。

大名や家臣から使者を選び、他国へ送りますが、交渉の成否はこの使者の能力に大きく関わってきます。また失敗して使者が捕らえられる可能性もあります。

使者となった武将の行動力が消費されます。

このコマンドは、本国でしか実行できません。

以下の４つのサブコマンドがあります。

（１）こんいん（婚姻）：実行武将行動力130

他国の大名の姫を嫁としてもらって親族となり、その国との友好関係を深めます。金50かかります。

複数の国と婚姻を結んでもかまいません。

（２）どうめい（同盟）：実行武将行動力100

他国の大名と同盟（期間12か月）を結び、友好関係を深めます。

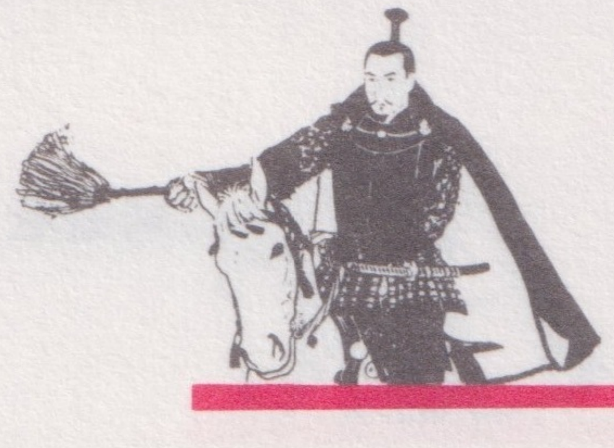
同盟を結ぶと絶対に攻めこまれないというわけではありません。また、プレイヤーも同盟国に攻めこむことができますが、他国の信頼を失なうおそれがあります。

（３）きょうはく（脅迫）：実行武将行動力130

他国の大名を脅して自分の家臣にしてしまいます。

成功すると、その大名が治めていた国は、すべてプレイヤーの大名の属領になります。

相手をかなり上回る兵力を持っていない限り、成功することはまれです。ただし、成功しない場合でも、相手が姫を嫁に送ってきたり、貢物を送ってくることがあります。



（４）みつぎもの（貢物）：実行武将行動力80

他国の大名に金を贈り、友好関係を深めます。

効果は、贈る金額によって変わります。

7．ぼうりゃく（謀略）

忍者を使って他国に罠をしかけるコマンドです。

忍者を手配した武将の行動力が消費されます。

以下の３つのサブコマンドがあります。

（１）せんそうこうさく（戦争工作）：実行武将行動力100

「○国がこの国を狙っている」という噂を流し、他国どうしを戦わせて、国力を消耗させます。金10を消費します。

噂を流す国を決め、次にどの国と戦わせるか選択します。成功すれば両国の友好関係が悪化します。ただし、成功しても戦争にまで発展するとは限りません。

（２）こんらん（混乱）：実行武将行動力90

他国の国内にその国の大名の悪い噂を流し、大名に対する民の忠誠度を下げます。金10を消費します。

成功すればその国に一揆が起こりやすくなります。

（３）あんさつ（暗殺）：実行武将行動力100

刺客を使って、他国の大名を暗殺します。金20を消費します。

めったに成功せず、失敗するとその大名の友好度が下がります。

8．ぐんじ（軍事）

徴兵、兵士の訓練など、戦争に関するコマンドです。

他国に戦争をしかけるときはこのコマンドを使います。

以下の４つのサブコマンドがあります。

（１）ちょうへい（徴兵）：実行武将行動力50

兵士を新たに雇い入れます。

徴兵できる人数は、その国の人口、金、民忠誠度、および大名の魅力によって上下します。

徴兵する人数と同額の金が必要です。

手はずを整えた武将の行動力が消費されます。

徴兵した兵士は、その国の武将に振り分けます。ただし、１人の武将の最大兵士数は100なので、それ以上は配分できません。

通常の入力方法（８ページ）のほかに、三角カーソルを武将に合わせて✚ボタンの右か左を押すとメッセージが表示され、その武将に残りの兵すべてを配分することができます。

一度配分した兵を取り消すことはできず、兵が０になると自動的にコマンド実行が終了します。

（２）さいへんせい（再編成）：城主行動力20

兵士を武将たちに配分し直します。

再編成を実行すると、兵士数に変更のあった部隊の訓練度、武装度は平均化され、皆同じ数値になります。

大名、あるいは城主の行動力が消費されます。

１人の武将の最大兵士数は100なのでそれ以上は配分できません。

通常の入力方法（８ページ）のほかに、武将に三角カーソルを合わせて✚ボタンを操作すると、以下の入力ができます。

ａ．✚ボタンの右を押したとき　配分できる最大数が入力されます。実行したあとで✚ボタンの左を押すと取り消しになり、もとの兵士数に戻ります。

ｂ．✚ボタンの左を押したとき　兵士数が０になります。実行したあとで✚ボタンの右を押すと、もとの兵士数に戻ります。

これらの入力方法では、三角カーソルを上か下に動かし、別の武将を選択すればそのまま決定されます。一度決定すると、✚ボタンの操作でもとの兵士数に戻すことはできません。

残り兵士数が０のときにＢボタンを押すと、コマンド実行が終了します。武将が11人以上いる場合は、Ｂボタンを押すと「**けってい　きりかえ　キャンセル**」の表示が出ます。「けってい」に三角カーソルを合わせてＡボタンを押すと終了になります。

（３）くんれん（訓練）：実行武将行動力40

兵士を訓練して、訓練度（28ページ）を高めます。

複数の武将の部隊を一度に訓練することができます。訓練する武将の行動力が消費されます。

効果は、その国の武将の戦闘力の平均値に影響されます。

（４）せんそう（戦争）：実行武将行動力40

隣接する他国に攻めこみます。

出陣する武将は10人までで、その中から総大将を選びます。大名が攻めこむときは、必ず大名自身が総大将になります。

兵士数が０の武将は攻めこむことができません。

戦場に持っていく軍資金、兵糧を入力すると、ＨＥＸ戦に突入します（45ページ）。

このコマンドを実行すると、その月のターンは終了します。

９．きのう（機能）

ゲームの設定や、中断に関するコマンドです。

行動力や金の消費は一切ありません。

以下の７つのサブコマンドがあります。

（1）ちゅうだん（中断）

ゲーム内容をセーブし、中断します。14ページを見てください。

（2）ウェイト

メッセージの画面表示時間を設定します。

１〜10の範囲で設定でき、数字が大きいほど時間が長くなります。ゲームスタート時には５に設定されています。

（3）おんがく（音楽）

ゲームの音楽を流すか、止めるかを選択します。

（4）せいしが（静止画）

コマンド実行時やイベント発生時に、静止画を表示するか、しないかを選択します。

（5）こうかおん（効果音）

効果音を出すか、出さないかを選択します。

（6）せんそう（戦争）

他国どうしの戦争、他国と委任した属領との戦争をHEX戦で見るか、見ないかを選択します。

（7）レベル

最初に設定したゲームの難しさを変更します。レベルは１から５まであり、数字が大きいほど難しくなります。

10. PASS

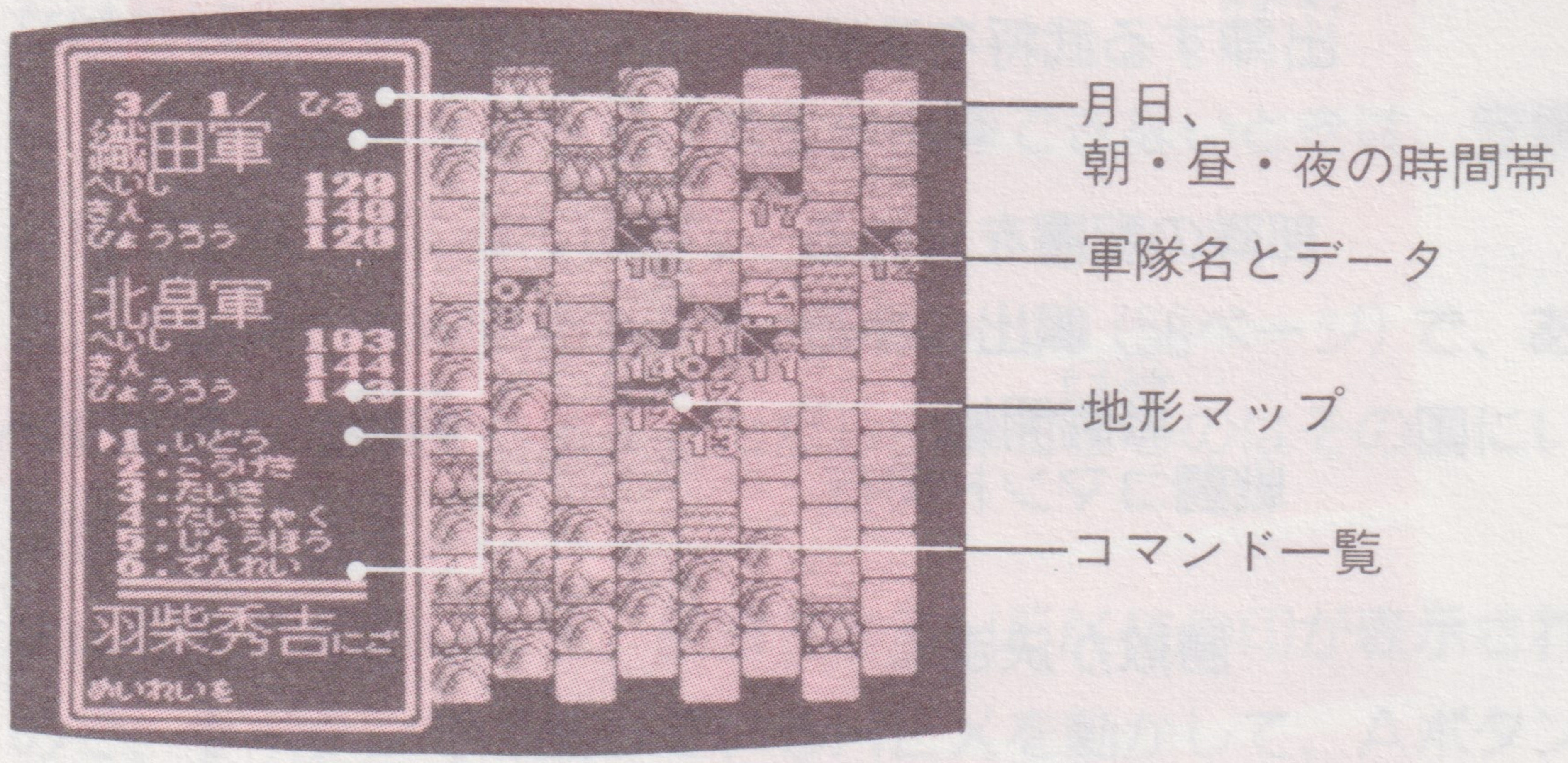
その月のコマンド入力を終了します。

VI. 出陣の時来たる！

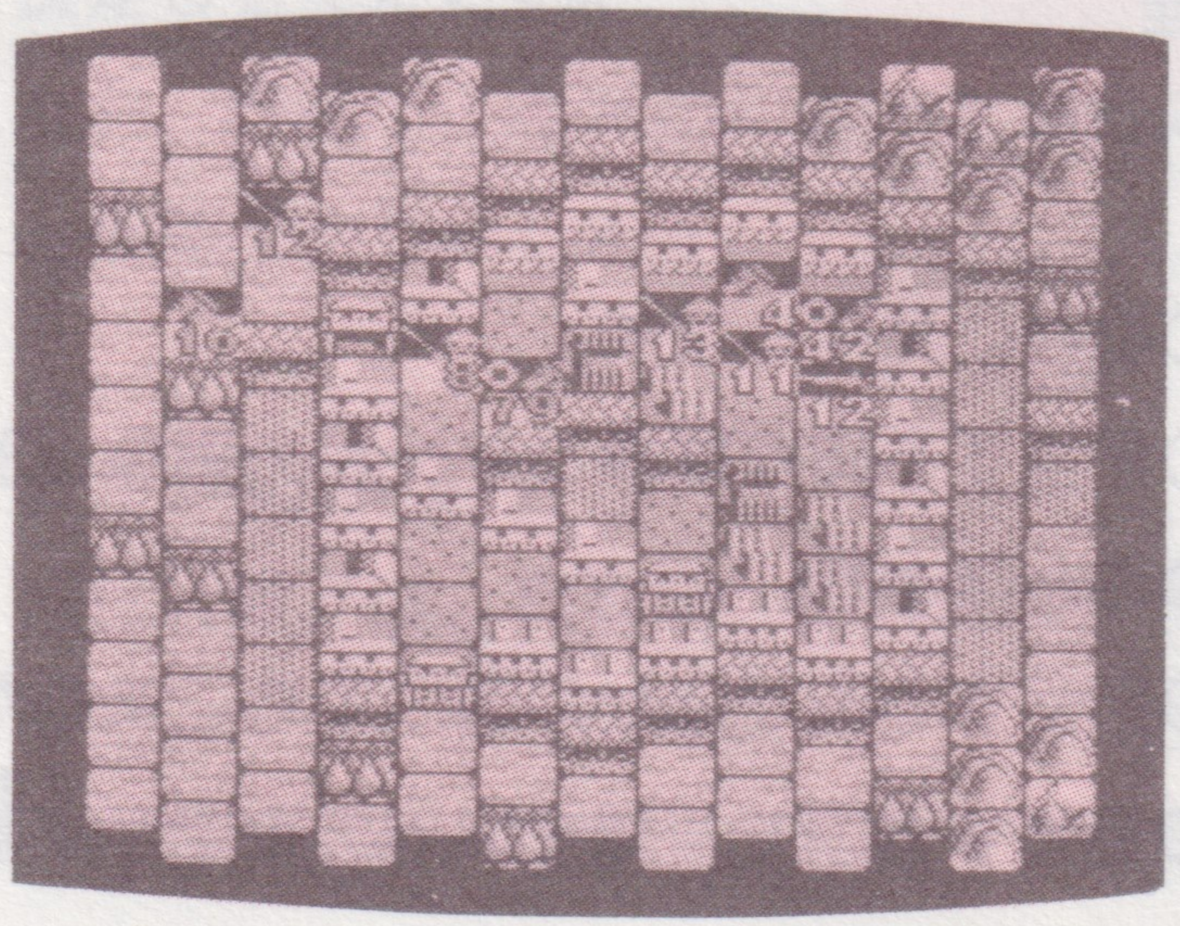
この章では、HEX戦での戦争のルールやコマンドについて説明します。野戦と籠城戦の特徴をつかみ、多彩な戦術を生かして勝利を目指してください。

1. HEX画面

野戦



籠城戦



※コマンド入力時にBボタンを押すと、データなどが表示されているウィンドウや、各部隊が消え、地形全体をながめることができます。何かボタンを押すともとの状態に戻ります。

2.HEX戦の基本ルール

HEX戦の流れは次のようになります。

HEX戦発生
↓
出陣する武将を決める
↓
部隊の配置を決める
↓
戦闘開始
戦闘コマンド実行 → 野戦から籠城戦への移行（→ 出陣する武将を決める）
↓
勝敗が決まる
↓
戦後処理

HEX戦の発生

HEX戦は以下の場合に発生します。

a．プレイヤーの担当する国が**軍事**コマンドの**戦争**（43ページ）でほかの国に攻めこんだとき。

b．プレイヤーの担当する国がほかの国に攻めこまれたとき。

c．プレイヤーの担当する国で、城主以外の家臣が謀叛を起こしたとき。

d．初期設定（11ページ）で**「たこくのせんそう」**を見るにしたか、**機能**コマンドの**戦争**（44ページ）をONにしているときに、コンピュータ国どうしの戦争が起こったとき。

出陣と配置

HEX戦では、まず出陣する武将を決定します。攻撃側は攻めこんだ武将全員（最高10人）、守備側は兵士数１以上で行動力10以上の武将を10人まで出陣させることができます。

総大将と城主（ともに大名の場合があります）は、必ず出陣しなければなりません。

兵士数や行動力が足らず、城主が出陣できないときは、守備側の負けになってしまいます。

ここで出陣しない武将も、**6．伝令の出陣**（58ページ）で、あとから戦闘に参加できます。ただし出陣できるのはその国にいる武将に限ります。

次に部隊を配置します。配置できるHEXに◎印が表示されるので、✚ボタンで点滅しているHEXを動かして、Aボタンで決定してください。

なお、野戦から籠城戦になった場合は、改めて出陣武将の選択と配置をやり直します。

ターンの回り方

HEX戦では、攻撃側、守備側のすべての部隊に次のような順番でコマンド実行の機会（ターン）が回ってきます。

［攻撃側武将→攻撃側各部隊→守備側城主→守備側各部隊］

野戦と籠城戦

HEX戦には、野戦と籠城戦の２種類があります。

戦争発生時は、必ず野戦から始まります。野戦の途中で守備側

の選択により、籠城戦に切り替わります。

この２つの戦闘では、実行できるコマンドが若干異なります。

ａ．野戦

１日が朝・昼・夜の３ターンに分かれています。

朝と昼は通常の戦闘が行なわれますが、夜は視界が自軍の部隊の周囲に限られます。夜、敵の部隊のいるＨＥＸに移動しようとすると自動的に戦闘が起こり、**奇襲**（56ページ）と同じ効果があります。

ｂ．籠城戦

守備側の城主の部隊が、野戦の城ＨＥＸ上にいるときに **４．退却**の**籠城**（57ページ）を選ぶと、画面が切り替わって籠城戦が開始されます。守備側は城にたてこもり、攻撃側は、門を壊して城内に侵入し、本丸目指して進攻します。

１ターンで１日が経過し、時間帯の区別はありません。

攻撃側の部隊が城内に突入するまでは、攻撃側から城内の様子を見ることはできません。

勝利条件

ＨＥＸ戦は、以下の場合に勝敗が決します。

ａ．兵糧切れ

攻撃側・守備側とも、兵士数に応じて、毎日兵糧が減ります。このとき、出陣していない部隊もその国にいる限り兵士数に数えられます。翌日分の兵糧がなくなると、負けになります。

１日あたりの兵糧の消費量は、兵士数の30分の１で、野戦も籠城戦もまったく同じです。

ｂ．総大将・城主部隊全滅

攻撃側の総大将、守備側の城主の部隊が全滅したときは、ほかの部隊が健在でも負けになります。

ｃ．総退却

総大将・城主の部隊が隣国へ退却（57ページ）すると、すべての部隊が退却したことになり、負けになります。

ｄ．時間切れ

１か月経過して、ａ～ｃのケースにあてはまらなかった場合、守備側の勝利となります。

戦後処理

勝敗が決したあとは、敗北した側の部隊が隣国へ退却します。このとき、逃げ遅れて捕まる武将もいます。

隣接する自国がない場合は、すべての武将が捕まってしまいます。捕まった武将は、勝利側大名の判断により、殺されたり、逃がされたり、召し抱えられたりします。

総大将（城主）が捕らえられたり殺されたりした場合、その軍の金と兵糧は勝利者に奪われてしまいます。しかし攻撃側に限り、総大将が無事退却できたときは金と兵糧は持ち帰ることができます。

攻撃側が勝利した場合、総大将がその国の城主に就任します。もといた国の城主が出陣していた場合は、もとの国の新城主を決定します。このとき、その城主に以降のコマンド入力を委任することができます。

3．HEX戦の地形・部隊

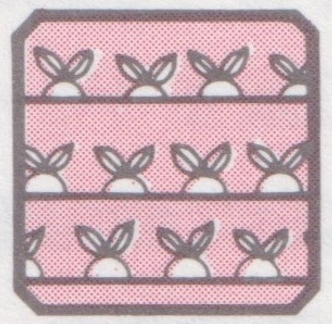
地形

HEX画面は、以下の表のように、さまざまな地形HEXで構成されています。それぞれのHEXには、そのHEX上で戦ったときの有利不利（地形効果）や、そのHEXに侵入(しんにゅう)するときに消費される機動力が定められています。

おもに野戦(やせん)（平地・森・山地・山岳は籠城戦(ろうじょうせん)にもあり）

●平地

●畑

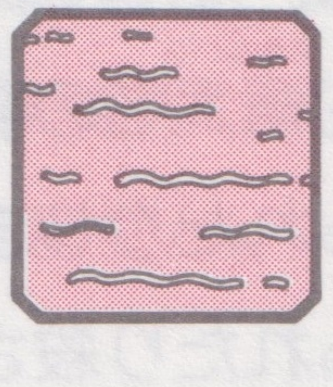


●森

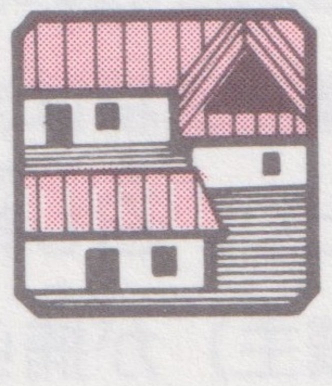
●山地

●山岳(さんがく)

●海・湖・川



●町



●城

名称	必要機動力	地形効果 攻	守	特　徴
平地	2	△	△	普通の草原
畑	2	△	△	平地よりやや有利
森	3	○	○	平地よりかなり有利
山地	3	◎	◎	自然の地形では最も有利
山岳	—	—	—	どの部隊も侵入できない
海・湖・川	—	—	—	どの部隊も侵入できない

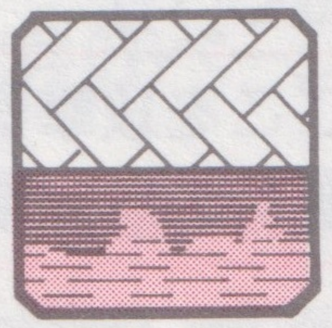
名称	必要機動力	攻	守	特　徴
町	2	△	△	攻めこんだ側の部隊が侵入するとその国の商業価値が下がる
城	2	※	※	攻撃側が占拠すると、守備側の武将の忠誠度が下がる。城主がここにいると籠城戦を選べる

地形効果の※印は、城防御度（31ページ）によって強さが変化するものです。

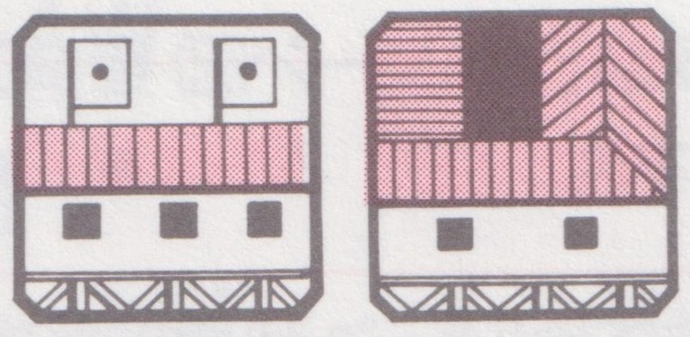
籠城戦のみ

●城内平地

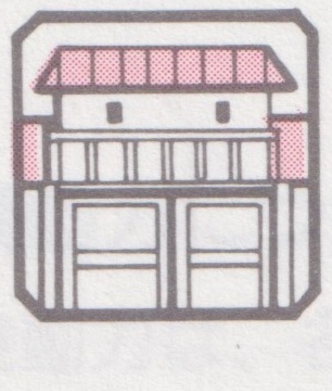
●堀(ほり)



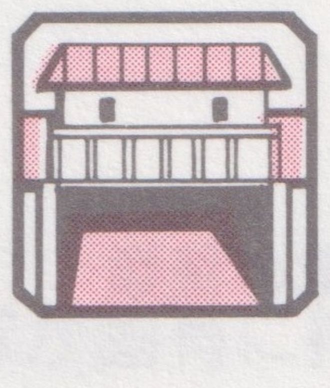
●城壁(じょうへき)



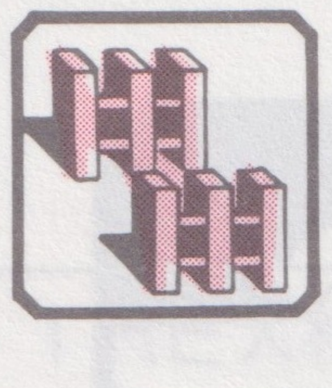
●門（閉）



●門（開）



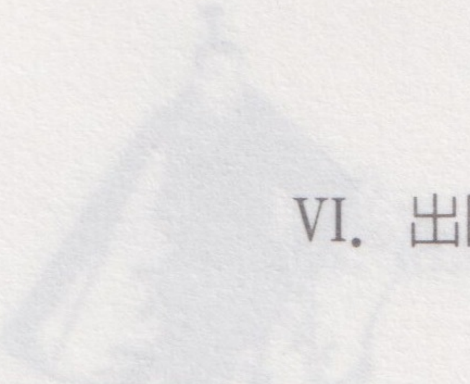
●柵(さく)



●櫓(やぐら)

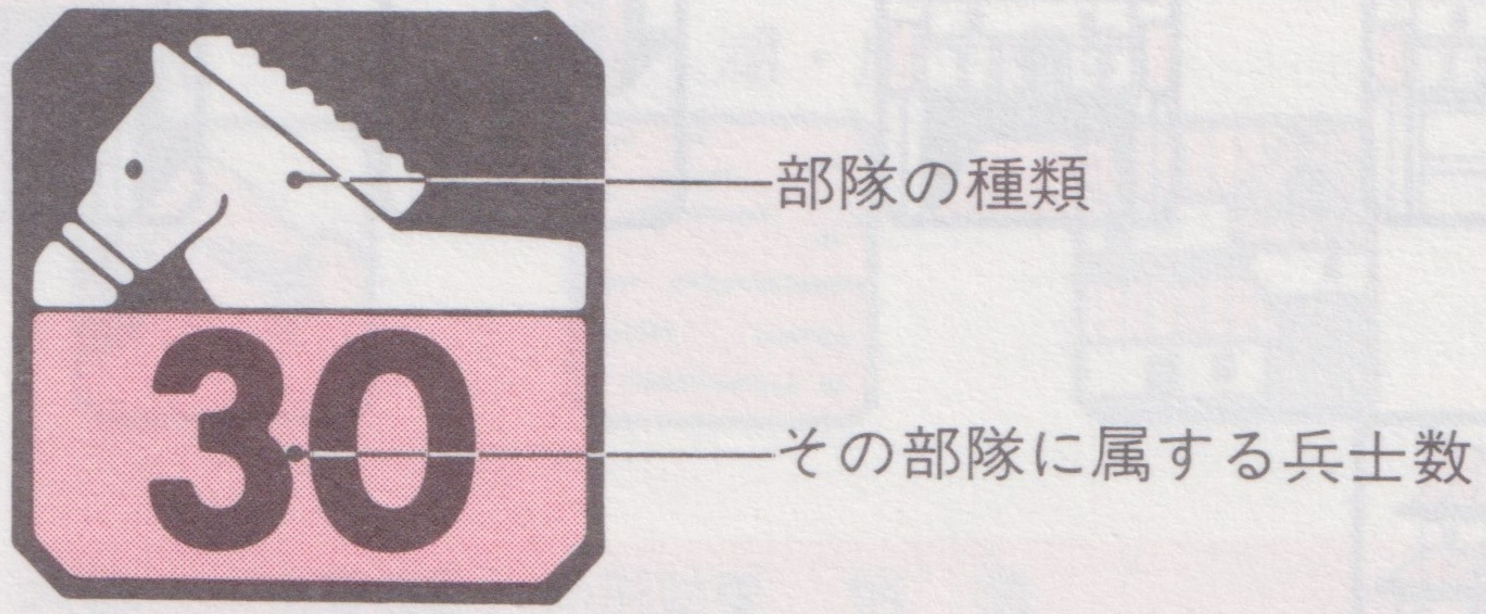
●本丸

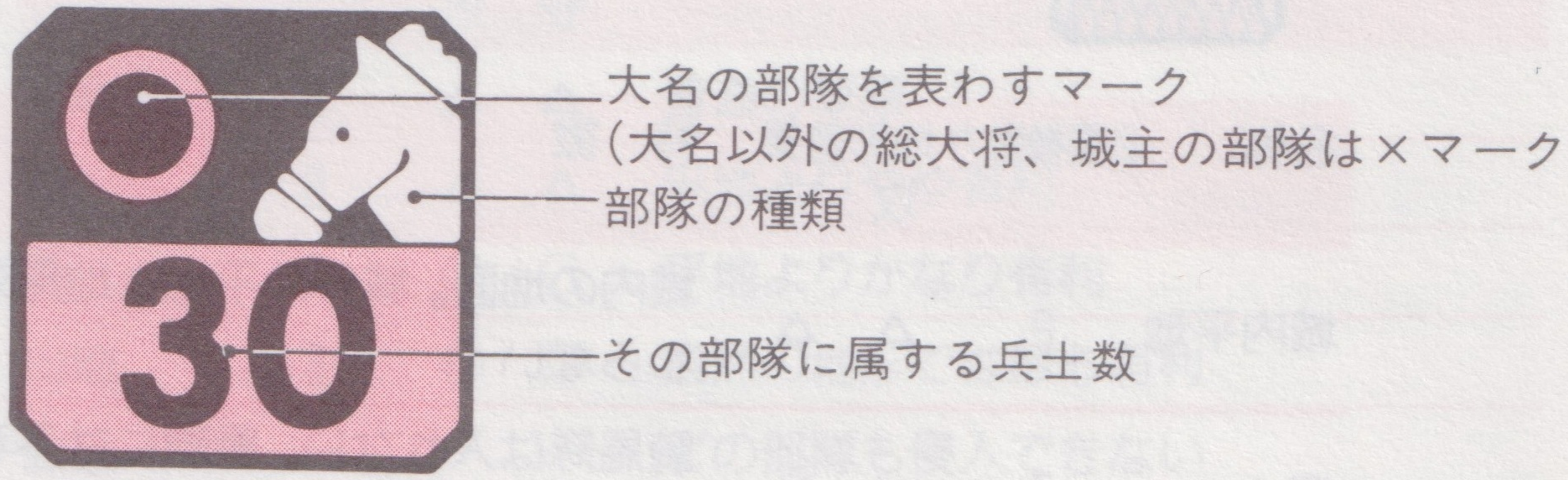
名称	必要機動力	地形効果 攻	守	特　徴
城内平地	2	△	△	城内の地面。城外の平地と地形効果は変わらない
堀	7	×	×	騎馬隊は入れない。戦闘には不利だが近道に便利



城壁	7	○	×	騎馬隊は侵入できない。近道だが、兵数が減るし、失敗して落ちることがある
門（閉）	—	—	—	このままでは侵入できない。開門か門壊しで門を開く
門（開）	2	△	△	いったん開いた門は、閉じることはできず、平地と同じになる
柵	7	○	○	城内に設けられた馬防柵。守備側はここで敵を迎え撃ちたい
櫓	2	※	※	城防御度が高い場合、守備側はここに陣取るべき
本丸	2	※	※	ここを攻撃側に占拠されると、守備側の武将の忠誠度が下がる

部隊





部隊種類について

それぞれの部隊には、以下のように3種類あります。この種類は武将ごとに定められており、変更することはできません。

騎馬隊（きばたい）　基本機動力6

機動力は大きいが、侵入（しんにゅう）できない地形が多い。

足軽隊（あしがるたい）　基本機動力4

堀（ほり）や城壁（じょうへき）などの地形に侵入できる。

また伏兵（56ページ）して奇襲（きしゅう）（56ページ）を行なえる。

鉄砲隊（てっぽうたい）　基本機動力3

機動力は低いが、強力な鉄砲攻撃（こうげき）（55ページ）ができる。

機動力について

機動力は、各部隊が固有に持ち、1HEX移動するたびに減っていきます。部隊の移動は、機動力が足りなくなるまで行なえます。移動で減った機動力は、次のターンには回復します。また、待機（57ページ）を行なうと、機動力は1増加します（最大10）。

消費する機動力（必要機動力）は、HEXの地形によって違（ちが）います。必要機動力の多いHEXに侵入するには、何ターンか待機して、機動力を増さなければなりません。

4.戦闘コマンド

1．いどう		部隊を移動させる
2．こうげき	1．つうじょう	普通の攻撃
	2．てっぽう	鉄砲を使って攻撃する 鉄砲隊のみ可
	3．とつげき	敵軍に突入する
	4．ふくへい	部隊ごとその場に身を隠す 足軽隊のみ可。野戦のみ
	4．もんこわし	門を攻撃して防御度を下げる 籠城戦での攻撃側のみ
2．きしゅう		伏兵した部隊による攻撃 足軽隊のみ可。野戦のみ
3．たいき		その場に留まる
4．たいきゃく	1．りんごく	隣接する自領へ退却する
	2．ろうじょう	城に立てこもる 城主部隊のみ可
5．じょうほう		適味方の部隊の情報を得る 敵を見るときは金２が必要
6．でんれい	1．みってい	敵に寝返りをそそのかす 金が必要
	2．しゅつじん	新たに武将を出陣させる
	3．かいもん	門を開かせる 籠城戦のみ

※野戦において、伏兵（56ページ）した足軽隊のコマンド表示は、「2.こうげき」が「2.きしゅう」に替わります。

※籠城戦において、攻撃側部隊の「2.こうげき」のサブコマンド表示は、「4.ふくへい」が「4.もんこわし」に替わります。

1．いどう（移動）

各部隊をHEX上で移動させます。

移動方向の設定は10ページを見てください。

何HEX移動できるかは、各部隊の持つ機動力（53ページ）と移動する地形（51ページ）に関わります。移動を始めた後にコマンドの取り消しはできません。Bボタンを押すとそのHEX上で移動が終了します。

2．こうげき（攻撃）

隣りあうHEXにいる敵部隊に攻撃をしかけます。

攻撃方向の設定は移動と同様の操作です（10ページ）。

攻撃を行なうと、同時に反撃も受けるので、敵味方双方の兵士が減ります。地形効果（50ページ）によって、被害の程度は変わります。

（1）つうじょう（通常攻撃）

一般的な攻撃方法で、どの部隊でも実行できます。

（2）てっぽう（鉄砲攻撃）

鉄砲隊だけができる攻撃で、通常攻撃より強力です。

ただし、鉄砲隊でも、発射準備ができていないターンではこの攻撃はできません。兵士の武装度・訓練度（28ページ）が高ければ、準備は早くなります。

（3）とつげき（突撃）

部隊全員で敵部隊に突入します。状況によって以下のいずれかの結果になります。

a．どちらかの部隊が全滅し、武将が死亡する。

b．もといたＨＥＸに押し戻される。

c．敵部隊を中央突破して、反対側のＨＥＸに出る。

（4）ふくへい（伏兵）

現在いるＨＥＸに身を隠します。

野戦において、足軽隊のみが実行できます。ただし、総大将、城主、大名の部隊は伏兵できません。

部隊の訓練度・武装度が低いと、伏兵できないことがあります。

伏兵中の部隊は、１ＨＥＸずつしか移動できません。また、移動するときに伏兵が持続できず、自動的に解除される場合があります。そのときは移動もできません。

伏兵中の攻撃方法は奇襲のみです。また、伏兵中のＨＥＸに敵部隊が侵入しようとすると、その部隊に対して自動的に奇襲をしかけます。一度攻撃が行なわれると、伏兵は解除されます。

（4）もんこわし（門壊し）

城門を破壊します。

籠城戦において、攻撃側のみが実行できます。

籠城戦では、攻撃側は城門を開いて城の中へ入らねばなりません。城門は門防御度という値を持ち、数値が高いほど堅固です。この攻撃で門防御度を下げ、数値が０になると門が開き、城内に侵入できます。

２．きしゅう（奇襲）

野戦において、伏兵中の足軽隊のみが実行できます。

通常攻撃より相手に与えるダメージが大きくなります。

奇襲後は、自動的に伏兵が解除されます。

３．たいき（待機）

何もしないでその場に留まります。

待機すると、その部隊の機動力が１増えます。

４．たいきゃく（退却）

隣国へ退却します。隣国が複数の場合は、退却先の国を選択します。野戦において、守備側の城主（大名）が退却する場合は、以下の２種類から選択します。

（1）りんごく（隣国）……通常の退却です。

（2）ろうじょう（籠城）……籠城戦に切り替わり、守備側の各部隊は城にこもります。城主が野戦の城ＨＥＸ上にいなければ選択できません。

籠城戦で城内から退却しようとした場合、敵軍に捕まる可能性が高くなります。

攻撃側の総大将、あるいは守備側の城主が隣国へ退却するときは、ほかの味方部隊も同時に退却し、退却した側の負けとなります。

５．じょうほう（情報）

敵・味方各部隊の状態を確認します。

どの部隊の情報を見るか、✚ボタンで点滅しているＨＥＸを部隊に合わせ、Ａボタンを押してください。画面が切り替わって武将名、顔グラフィック、データが表示されます。

何回でも見られますが、敵部隊の情報を見るときは、１回につき金２を消費します。ただし、続けて同じ敵部隊を見るときに

は、金はかかりません。
見終わったらBボタンで終了します。
このコマンドはターン回数に数えられず、終了後に別のコマンドを実行することができます。

6．でんれい（伝令）

（1）みってい（密偵）

敵部隊に密偵を送りこみ、金を贈って寝返りを要求します。
配置（47ページ）と同様の操作で、どの部隊に密偵を送りこむか決定してください。成功すればその武将が部隊ごと味方につきますが、密偵が捕まると金がムダになります。

（2）しゅつじん（出陣）

出陣していない武将に戦闘への参加を命じます。ただし、すでに参加している武将も含め、戦闘には両軍とも10人までしか参加できません。

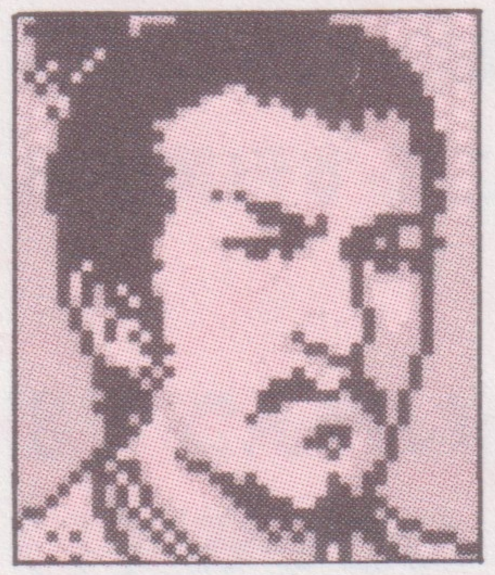
（3）かいもん（開門）

城門を開けるコマンドです。籠城戦で実行します。
守備側が城から打って出るときや、城壁を乗り越えた攻撃側の足軽隊が、門外にいるほかの部隊を引き入れるときなどに使います。
守備側は門に接していさえすれば実行できますが、攻撃側は門の内側からしか実行できません。
なお、一度開いた門は、その戦闘中には閉じません。

群雄列伝

戦国大名。それは弱肉強食・下克上の世に、
周囲のライバルを蹴落としつつ、
天下を目指した男たちである。
群雄割拠の時代、華々しい活躍をし、
そして散っていった彼らの生涯は、
いったいどのようなものだったのだろうか。

織田信長



(1534～1582)

17国・尾張

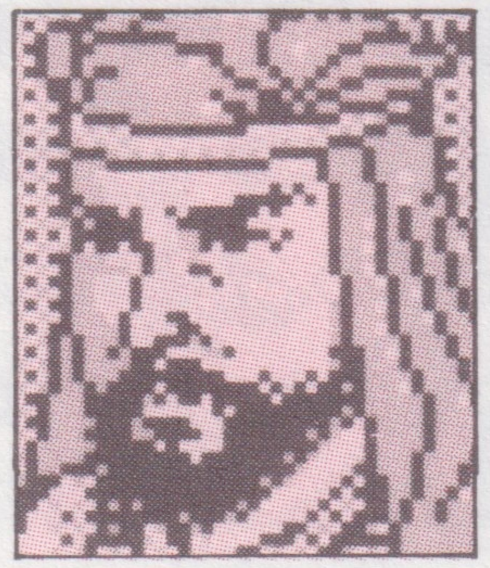
その若き日、異様な風采と奇行で「うつけ者」と陰口された尾張の小大名織田信長は、1560年、大軍を率いて上洛の途にあった今川義元を桶狭間に討ち取り、天下に名乗りをあげた。

斎藤竜興を倒し、美濃平定に成功した信長は、足利義昭を奉じて念願の上洛を果たす。義昭は15代将軍となるが、やがて信長と不和になり、諸国の大名に信長打倒を呼びかける。

包囲網を組まれた信長は、盟友徳川家康と共同して、まず浅井・朝倉連合軍を近江の姉川にて撃破。武田信玄が西上を開始するも陣中で病没、最大の危機は回避された。義昭を京から追放して足利幕府を滅ぼし、浅井・朝倉の息の根を止め、反信長勢力は総崩れとなる。続いて信長は、武田氏伝統の騎馬隊を最新鋭の鉄砲3000挺で撃ち破る。越後の上杉謙信も没し、10年越しの本願寺攻略も終息しつつあり、天下統一の夢はまさに実現しようとしていた。

しかし、天は突如として信長の運命を見限る。1582年6月2日未明、重臣明智光秀は軍勢を率い、信長が宿泊している京都本能寺を取り囲む。燃え盛る炎の中、光秀の旗印を見た信長の心中はどのようなものだったろうか？

上杉謙信



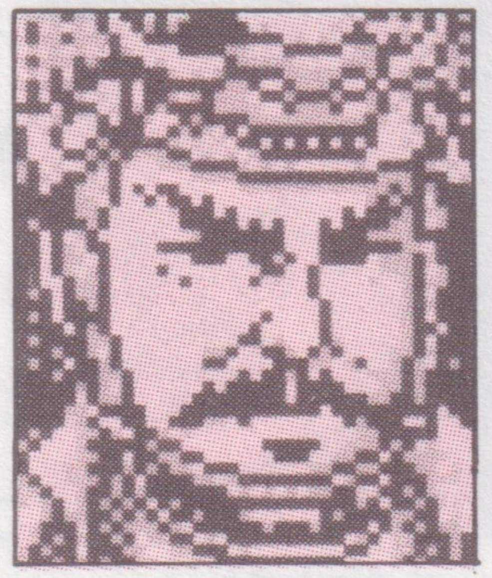
(1530～1578)

1国・越後、2国・上野

「越後の龍」上杉謙信は、兄晴景から家督を譲り受け、18歳で国主の座についた。以後、川中島で武田信玄と5回も戦火を交える一方、たびたび関東に出兵し、北条氏康と戦った。

晩年は能登を平定し、関東平定と西上を目指したが、脳卒中で49年の生涯を閉じた。

武田信玄



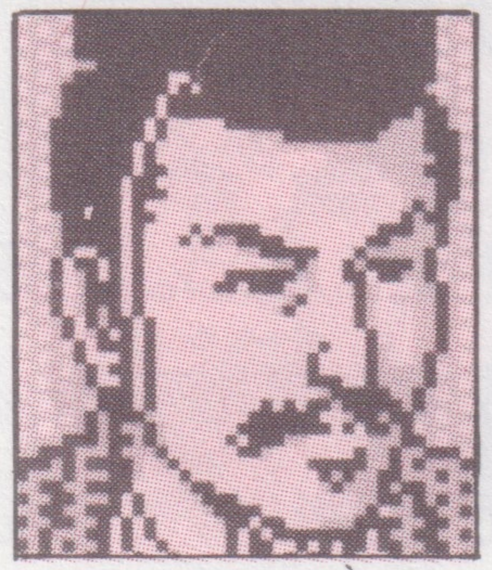
(1521～1573)

5国・信濃、6国・甲斐

父信虎を駿河に追放し、甲斐の国主となる。越後の上杉謙信と争い、ついに信濃を領国化した。ついで西上野、駿河をも支配下に置き、京を目指して西上を開始する。しかし三方ヶ原の戦で徳川家康を撃破した後、陣中で没した。

その後、武田家は勝頼が後を継いだが、長篠の戦で織田・徳川連合軍に大敗し、衰退する。

北条氏康



(1515～1571)

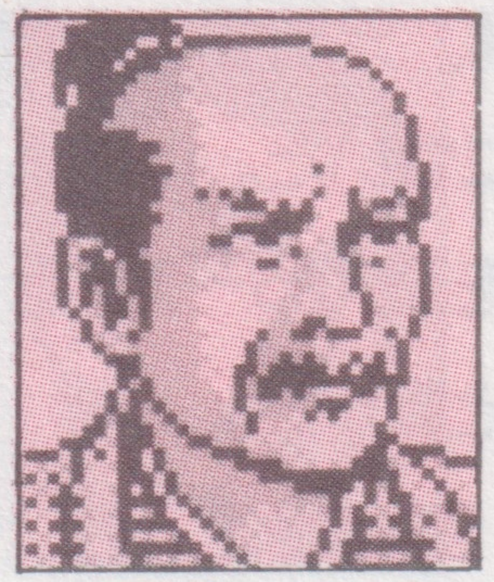
3国・武蔵、7国・相模、8国・伊豆

氏康は関東管領上杉憲政を上野から追い、以後、越後の上杉謙信と衝突。甲斐の武田信玄と戦うこともあったが、着実に関東の支配体制を固めていった。

次代の氏政は、関東から上杉の勢力を追い払ったが、豊臣秀吉に攻められ、自刃して果てた。

里見義堯

4国・安房



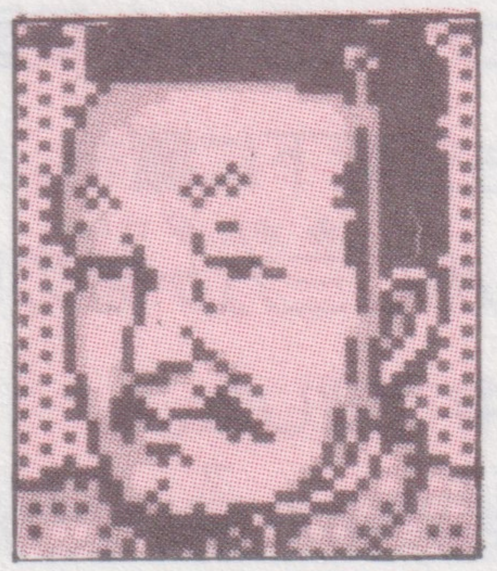
(1512～1574)

義堯は、父実堯を殺害した従兄弟の義豊を滅ぼし、家督を継いだ。1583年には小弓御所の足利義明と結んで北条氏綱と戦う。その戦には敗れたが、その後も房総に勢力を拡大。晩年は出家して子の義弘に家督を譲った。

その義弘の亡き後は、義弘の弟義頼が義弘の子梅王丸と争い、全所領を手にする。

今川義元

9国・駿河、10国・遠江



(1519～1560)

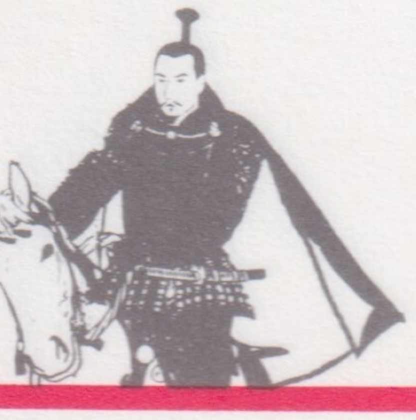
幼時より仏門に入ったが、後継争いに勝利し、還俗して家督を継いだ。「海道一の弓取り」とうたわれた義元は、公家文化を好み、都に目を向けていた。1560年、大軍を率いて西上の途についたが、尾張の桶狭間において織田信長の奇襲を受け、あえなく戦死するのである。

斎藤義竜

16国・美濃

(1527～1561)

油商人から美濃一国の国主となった、下克上の典型斎藤道三の長子が義竜である。道三は義竜を疎んじ、弟に家督を譲ってしまう。1556年、義竜は父道三を敗死させ、政権を奪取する。織田信長は、舅の仇討ちの名目で美濃に攻めこんだが、義竜は美濃を守りとおした。



神保長職

12国・越中

(?～?)

長職は富山城を築き、ここを本拠に長尾氏代官の椎名氏と抗争したが、1560年、越後の長尾景虎(上杉謙信)に攻められ、居城を放棄して逃れた。その後、椎名氏が謙信と断絶し、武田信玄および一向一揆と結んだため、長職は逆に謙信の陣営に入り、一揆勢と戦った。

姉小路良頼

13国・飛驒

(?～?)

良頼は越後の上杉、甲斐の武田の2大勢力に挟まれた困難な立場にあった。1564年には、武田方の木曽義昌軍の攻撃を受け、降伏して武田氏の影響下に置かれた。

良頼の次の頼綱(自綱)の代になると、姉小路氏は飛驒の大半を領有したが、豊臣秀吉の配下に敗れ、滅亡した。

畠山義綱

11国・能登

(?～1577?)

義綱は1552年に父から家督を譲られた。しかし当時の畠山氏は、重臣間の抗争が激しく、彼の政権は形骸化していた。1566年、長続連らが謀叛を起こし、義綱は父とともに追放される。義綱は権力奪回を試みたが、成功せず、混乱が続く能登は、上杉謙信のものとなってしまう。

本願寺光佐

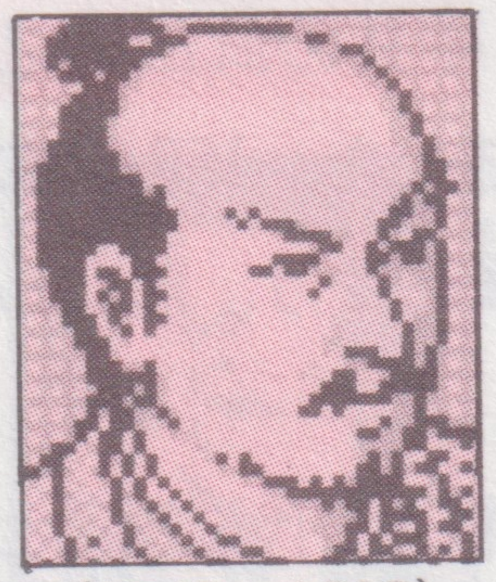
(1543〜1592)

14国・加賀

加賀では、一向一揆（一向宗門徒による一揆）勢力が合議制による支配を続けていた。本願寺光佐（法名は顕如）はその最高指導者である。

仏教勢力を嫌う織田信長の勢力拡大に伴い、光佐は摂津石山の本願寺に籠り、10年間抗戦を続けたが、ついに屈服し、本願寺を退去した。

徳川家康



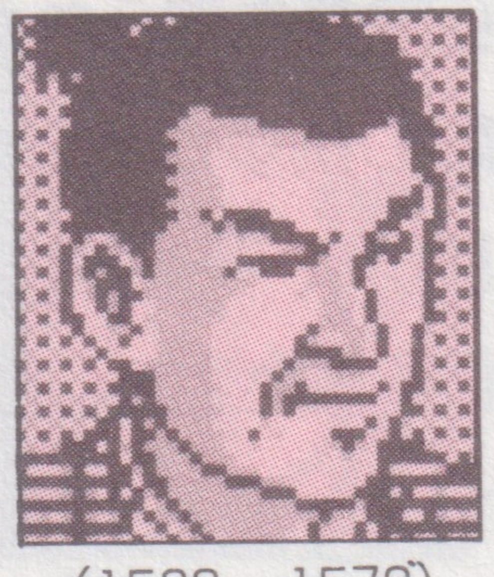
(1542〜1616)

18国・三河

幼少時は隣国今川氏の人質だった。桶狭間の戦後、帰国して独立、織田信長と同盟を結ぶ。三方ヶ原の戦で武田信玄に敗れるが、信玄の死後、信長とともに武田氏を滅ぼし、三河・遠江・駿河の３国を領有する。

信長、豊臣秀吉の死後、関ヶ原の戦で勝利し、征夷大将軍に任じられ、江戸に幕府を開いた。

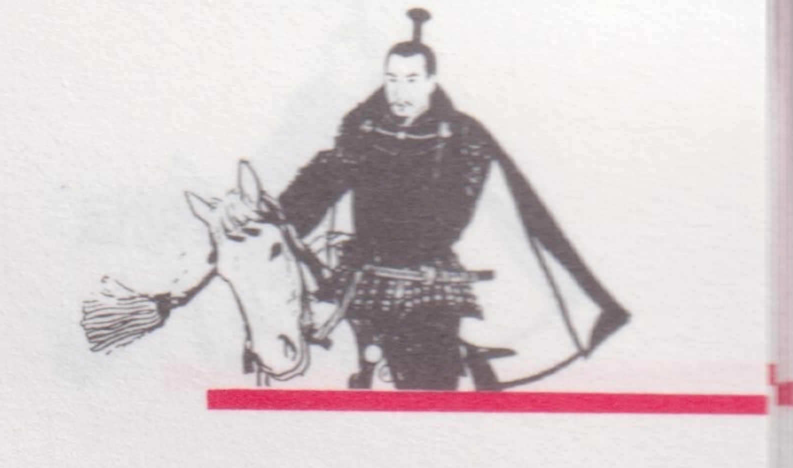
北畠具教



(1528〜1576)

21国・伊勢志摩

北畠氏は村上源氏の流れをくみ、代々伊勢国司を継いできた。８代目具教は、勢力を増しつつあり、織田信長の伊勢侵攻に際しては大河内城に立て籠って、容易に落ちなかった。結局、信長の次男信雄を具教の養子にすることで和解したが、具教はその信雄に暗殺される。



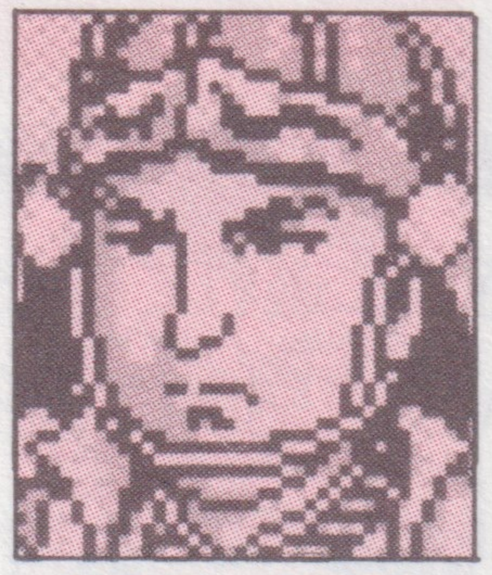
六角義賢

(1521〜1598)

20国・伊賀

義賢は、将軍足利義晴・義輝を庇護して三好長慶と戦い、1558年には和議を結んで義輝の入京に成功した。その翌年、家督を子の義治に譲って出家し、承禎と称する。しかし、織田信長が足利義昭を奉じて上洛軍を起こすとあえなく敗れた。

浅井長政



(1545〜1573)

19国・近江

長政は、北近江に覇権を確立し、南近江に勢力を伸ばす一方で、織田信長の妹と婚姻を結び、同盟した。しかし信長が越前に侵攻すると、朝倉氏と共闘し、姉川で織田・徳川連合軍と戦う。この戦は大敗を喫し、その後の戦で織田軍が小谷城を包囲すると、自刃して果てた。

朝倉義景

(1533〜1573)

15国・越前

義景は父の急死によって16歳で越前国主となった。1566年、義景は足利義昭を迎え入れたが、翌年義昭は朝倉を見限り、織田信長のもとに移った。その後、義景は信長と対立、浅井長政と共同して近江姉川で織田・徳川連合軍を迎え撃ったが敗北した。これを境に勢力は衰え、1573年、信長の猛攻を受け、自害した。

三好長慶

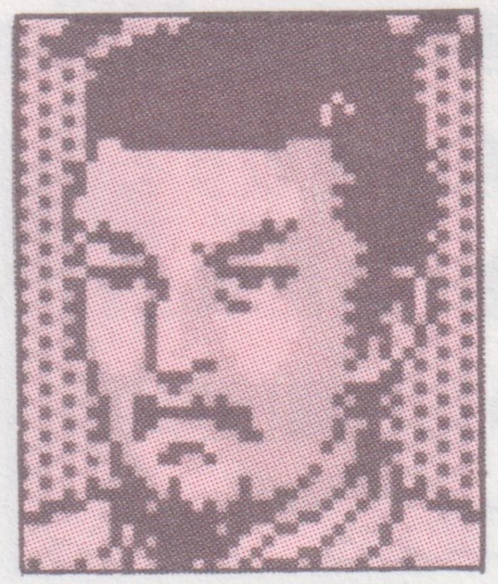
23国・大和、25国・摂津和泉、35国・讃岐、36国・阿波

(1523〜1564)

長慶は、父元長の死により10歳で家督を継ぎ、細川晴元の被官となったが、1549年、その晴元を倒して、将軍足利義輝の御供衆に加わった。そして再度の義輝・晴元との戦いに勝利した結果、独自の畿内支配体制（三好政権）を樹立し、幕府の権益をすべて継承したのである。

足利義輝

22国・山城



(1536〜1565)

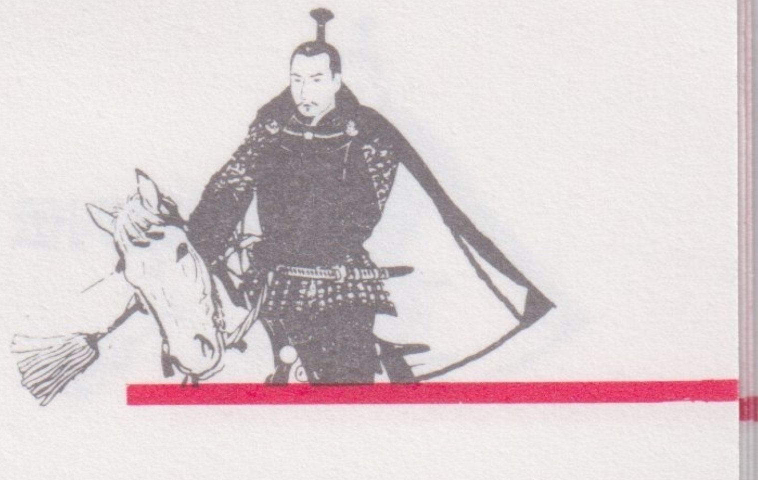
第13代将軍足利義輝は、幕府の実権者細川晴元らとの抗争が続き、近江に逃れてはまた入洛するという年月を送っていた。1558年に晴元と和解して都に戻ってからは比較的安定した地位を得たが、三好義継、松永久秀らに二条御所を急襲され自害した。

鈴木佐太夫

24国・紀伊

(?〜1585)

鈴木氏と言うよりは、雑賀衆と言ったほうがなじみ深い。彼らは熱狂的な一向宗徒で、鉄砲の産地根来と密接な関係にあり、傭兵集団として諸国の大名にその腕を買われていた。とくに佐太夫の末子重秀（雑賀孫市）の、信長軍との戦いでの活躍は有名である。



波多野秀治

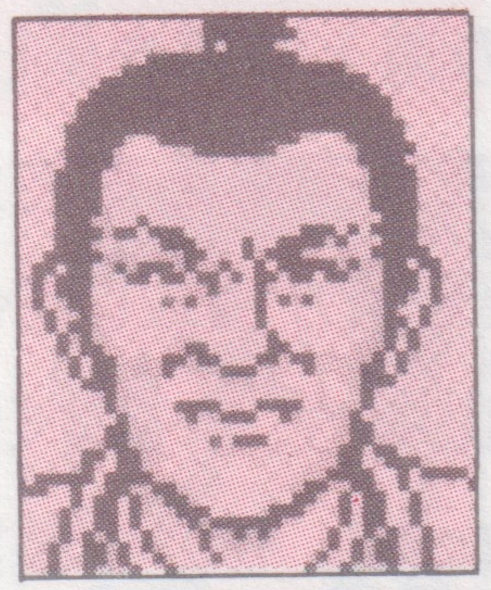
26国・丹波

(?〜1579)

一度は織田信長に服した秀治だったが、将軍足利義昭と信長が不和になると信長に背き、明智光秀軍と戦った。籠城戦の末に降伏した秀治は、光秀の母と引き換えに人質として安土に送られ、処刑される。怒った波多野軍は光秀の母を殺害。本能寺の変の遠因になったと言われる事件である。

一色義道

27国・丹後若狭



(?〜1579)

一色義道は信長と不和になった将軍足利義昭を庇護したため、信長と敵対する。細川藤孝・忠興父子は、明智光秀を加えて２度目の丹後攻略を行なう。義道は窮地に陥り、沼田勘解由を頼るが、沼田は細川方と内通しており、義道は進退窮まり、自害して果てたのである。

山名豊国

28国・因幡但馬

(?〜1626)

山名豊国は、兄豊数が家臣に奪われた鳥取城を奪回し、自ら守護となる。織田信長が侵攻してくると但馬守護山名祐豊とともに毛利氏と結んだ。しかし、羽柴秀吉が鳥取城を包囲するとこれに降り、秀吉に従って鳥取城（毛利方の吉川経家を城主に迎えていた）を攻めた。

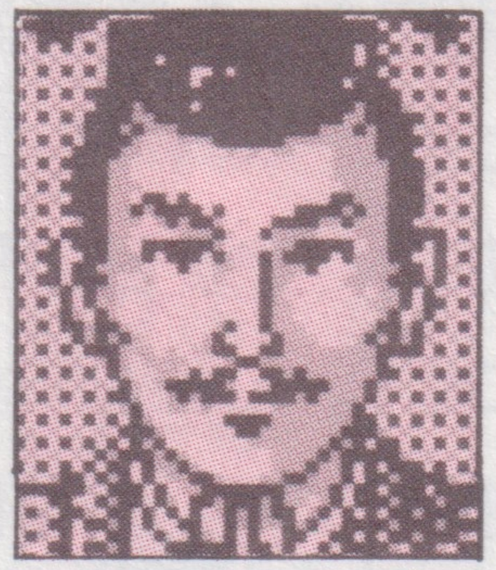
赤松義祐

(?〜1576)

29国・播磨

赤松氏は、足利幕府創立時、四職の一家に数えられた名家だった。しかし義祐の代にはかつての武威はなく、織田信長が勢力を拡大してくると、これに属した。のち1569年、浦上宗景と戦って没落。孫の則英が関ケ原で西軍に属して敗死し、断絶した。

宇喜多直家

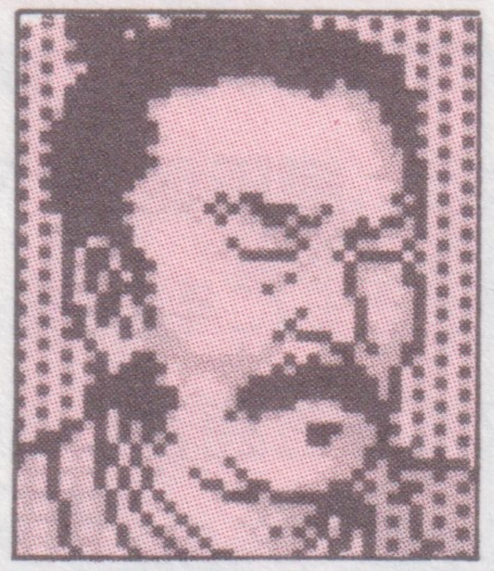


(1529〜1581)

31国・三備

宇喜多直家は、主家の浦上宗景を倒し、備前・美作両国と播磨の一部を領有する有力大名に成長した。信長の部将羽柴秀吉が侵攻してくると、はじめ毛利方に立って対抗したが、まもなく秀吉と通じ、対毛利戦の先鋒となった。その後直家は戦乱のさなか、53歳で病没する。

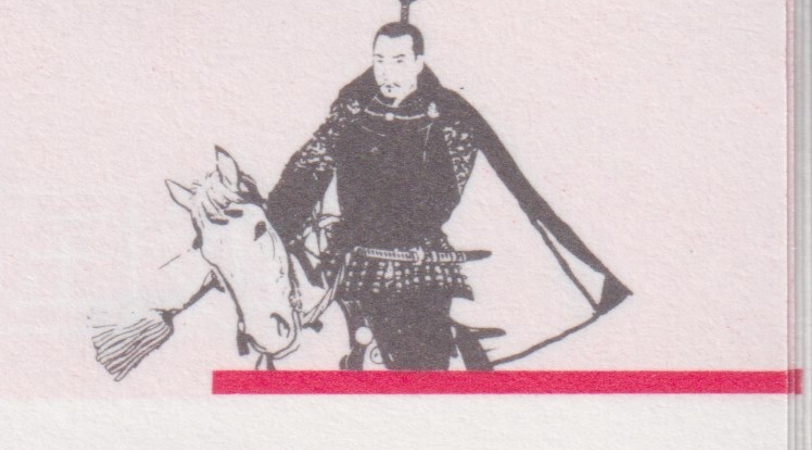
尼子晴久



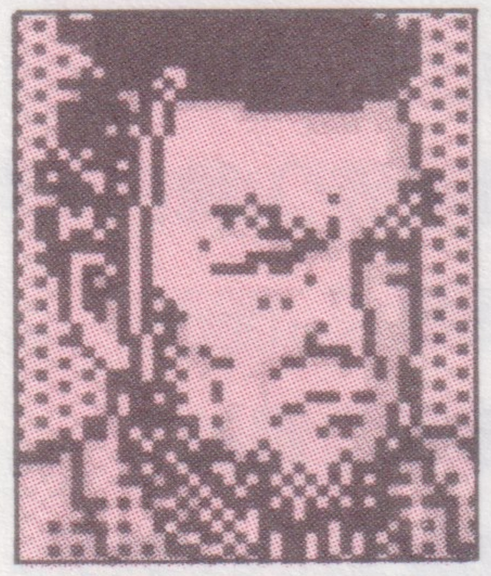
(1514〜1560)

30国・出雲伯耆

尼子氏は、晴久の祖父経久のときに因幡・伯耆・安芸・石見に勢力を伸ばしていた。 晴久は23歳で経久から家督を譲られたが、毛利元就の台頭により安芸の勢力を失なう。その後、晴久は毛利の石見侵入を防戦中に急死、あとを継いだ義久も毛利の勢いを止められず、尼子氏の名は戦乱の中に消えていった。



毛利元就



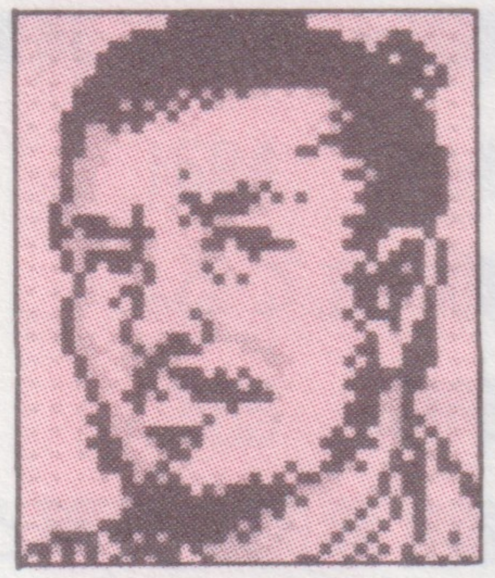
(1497〜1571)

32国・石見、33国・安芸、34国・周防長門

元就は最初出雲の尼子氏に属し、のち離反し周防の大内氏の先鋒となった。陶晴賢が主君大内氏を滅ぼすと、1555年の厳島の戦で晴賢を撃破して周防・長門を獲得。

元就の死後は、嫡孫の輝元が後を継ぎ、信長軍と抗争した。しかし、羽柴秀吉が政権を掌握すると臣従し、豊臣政権の大老に列せられた。

河野通宣

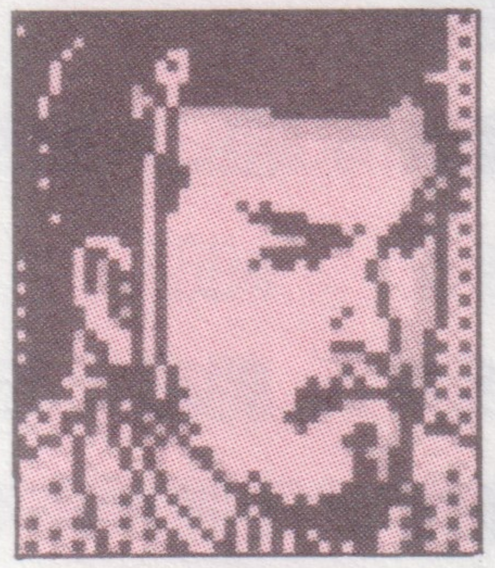


(?〜1581)

37国・伊予

河野通宣は、豊後の大友義鎮、土佐の長宗我部元親の侵入と、家臣の謀叛に悩まされ、撃退したものの衰勢は挽回できなかった。結局、次の通直の代には元親に帰順。豊臣秀吉の四国征伐の際は、通直は小早川隆景と戦ったが降伏し、所領を没収され、病没した。

長宗我部元親



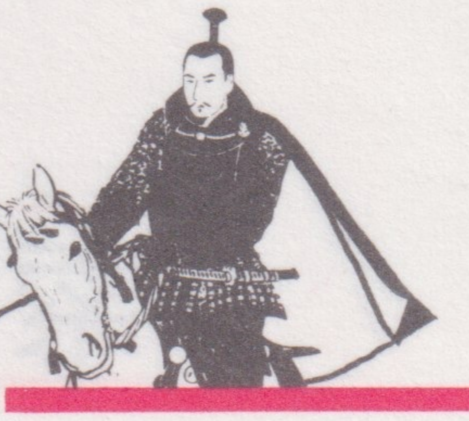
(1539〜1599)

38国・土佐

長宗我部元親は、父の死後家督を継ぐと勢力を広げ、1571年には国司一条兼定を豊後に追って、翌年土佐一国を統一。ついで阿波の十河存保、伊予の河野通直を撃破し、1585年には四国全土をほぼ統一した。しかし、羽柴秀吉が侵攻してくると、降伏して土佐一国を安堵された。

戦国編年史

1541 武田晴信（信玄）、父信虎を追放。
1542 斎藤道三、美濃守護土岐頼芸を追放。
1543 九州種子島に鉄砲伝来。
1549 三好長慶、江口の戦で細川晴元を破り、畿内を支配する。
1551 織田信秀没し、信長、家督を継ぐ。
1555 毛利元就、陶晴賢を討つ（厳島の戦）。
1556 斎藤道三、子の義竜と長良川に戦い、討死。
1560 今川義元、大軍を率いて上洛を試みたが、桶狭間で織田信長に奇襲され、討死。
1561 上杉謙信と武田信玄、川中島で４度目の戦。
1562 織田信長、松平元康（徳川家康）と同盟を結ぶ。
1565 松永久秀と三好三人衆、将軍足利義輝を襲撃、義輝自刃。
1566 三好三人衆、足利義栄を将軍に立てる。
1567 信長、美濃を平定。岐阜へ移る。
1568 信長、足利義昭を奉じて上洛。義昭、将軍となる。
1570 姉川の戦（織田・徳川連合軍×浅井・朝倉連合軍）で信長大勝。本願寺光佐、諸国に檄を発し、信長と全面戦争に突入。信長、将軍義昭と対立。
1571 信長、比叡山延暦寺を焼討ち。
1572 武田信玄、三方ヶ原の戦で徳川家康に大勝するが、翌年陣中で没する。
1573 信長、将軍足利義昭を追放。浅井氏、朝倉氏を滅ぼす。
1575 織田・徳川連合軍、長篠の戦で武田勝頼軍を撃滅。
1576 信長、安土に移り、築城開始。



1577 上杉謙信、能登を攻略。
松永久秀、信長に背き、滅ぼされる。
1578 上杉謙信病没。
1579 明智光秀（織田軍）丹波を攻略。
1580 石山戦争終結。柴田勝家（織田軍）、加賀を制圧。
1581 羽柴秀吉（織田軍）、因幡平定。
1582 織田・徳川軍の進攻により、武田氏滅亡。
明智光秀、信長を京都本能寺に襲撃し、信長自刃（本能寺の変）。
羽柴秀吉、山崎の戦で光秀打倒。清洲会議で実権を握る。
1583 秀吉、柴田勝家を賤ヶ岳で撃破。
1584 小牧・長久手の戦（羽柴秀吉×徳川家康・織田信雄連合軍）。
1585 秀吉、四国平定。
1586 秀吉、朝廷から豊臣姓を受ける。
徳川家康、秀吉に従がう。
1587 秀吉、九州平定。
1590 秀吉、小田原城を包囲。北条氏降伏。
秀吉、奥州平定。
1592 朝鮮出兵（文禄の役）。
1594 秀吉、明・朝鮮と和議。
1596 再び朝鮮出兵（慶長の役）。
1598 豊臣秀吉病没。朝鮮遠征軍撤退。
1600 関ヶ原の戦で徳川方（東軍）が勝利を収める。

索引

あ

足軽隊……53、56
暗殺……41
一揆……22、31
移動(MAIN)…34
移動(HEX)…55
委任……34、39、49
イベント……20
ウェイト……44
海・湖・川……50
疫病……23
音楽……44

か

外交……40
開墾……35
海上航路……17
解任……39
開発……34
家臣……26
各国の様子……37
奇襲……56
機動力……53
機能……43
騎馬隊……53
基本機動力……52
教育……39
キャンセル……8
脅迫……40
きりかえ……8
金……30
金・米……34
金利……31、36
空白国……30
国（コマンド）……37
国の種類……29
国のデータ……29
軍師……19、26
軍事……41
訓練……43
ゲームの勝敗……6
ゲームレベル……13、44
効果音……44
後継者……7
攻撃……55
交替……39
行動力…18、21、28
行動力システム……18
石高……30
婚姻……40
婚姻・同盟関係……29
コントローラー……7
混乱……41

さ

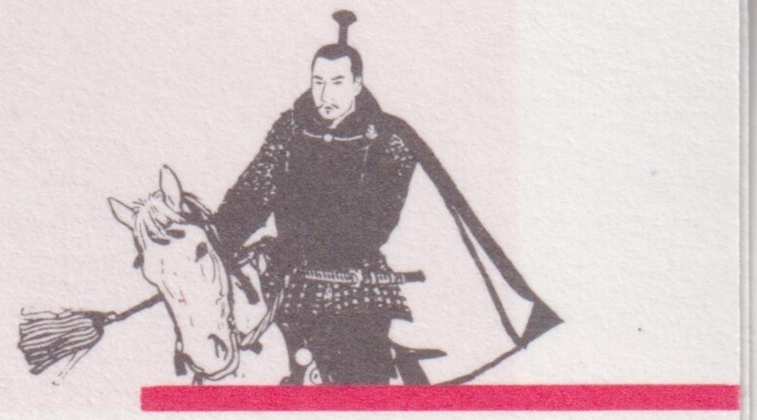
再編成……42
柵……51
サブコマンド…32
山岳……50
山地……50
シナリオ……4
借金（コマンド）……36
借金（データ） 31
借金の返済……22
出陣……47
出陣（コマンド）……58
寿命……21、26
商業価値……30
城主……26、49
城内平地……51
商人……30、35
城壁……51
情報(MAIN)…36
情報(HEX)…57
勝利……6
勝利条件……48
初期設定……11
城（地形） 50、51
城防御度…31、35
人口……31
人口の増加……21
人事……38
静止画……44
政治学……39
税収……21、30
政治力……27、39
税率……21、31
セーブ……14、44
0人プレイ 12、14
説得……22
戦後処理……49
戦争（コマンド）……43
戦争工作……41
戦闘力……27
捜索……38
総大将……43、49
相場…15、21、35
属領……30

た

待機……57
退却（コマンド）……57
大凶作……23
台風……23
大名……12、26
大名（コマンド）……37
大名のデータ……29
民忠誠度…21、31
ターン…5、17、47
築城……31、35
地形……50
地形効果…50、51
治水工事…30、35
治水度……30、35
忠誠度……27、39
中断……14、44
徴兵……28、42
通常（攻撃）…55
鉄砲（攻撃）…55
鉄砲隊……53
伝令……58
同盟……29、40
突撃……55
突発イベント……20、22
取り立て……38
取引……35

な

忍者……41
寝返り……27、58
年貢率……21
年齢……26
年齢の加算……21



は

配置……………47
敗北……………7
畑………………50
必要機動力 50、53
兵糧…21、30、36
兵糧売り………36
兵糧買い………36
武器購入………36
伏兵……………56
武将（コマンド）
……………34、37
武将一覧………37
武将数…………31
武将のデータ…26
部隊種類…28、52
文化度…30、35、39
兵士訓練度 28、43
兵士数…………31
兵士武装度 28、36
平地……………50
兵法……………39
返済……………36
豊作……………23
褒美………27、39
謀略……………41
俸禄支給…22、30
堀………………51
本国……………29
本丸……………51

ま

町投資……30、35
マップ画面
……6、15、16
貢物……………41
密偵……………58
身分……………26
魅力……………27
謀叛……………22
森………………50
門（開）………51
門（閉）………51
門壊し…………56
門防御度………56

や

櫓………………51
野戦……………47
野望……………27
友好関係………37
友好度…………29

ら

領地……………29
領地一覧………37
隣国……………57
隣接国…………17
レベル…………44
籠城……………57
籠城戦…………47
浪人……………26
浪人の仕官……23

A～Z

HEX画面 6、45
HEX戦…………46
MAIN画面…5、15
PASS…34、44
（Y／N）？…8

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が作動しない場合や、マニュアル通りに正しく使用しているのに、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、保証書を添えてROMカセットを当社あてにお送りください。その際、大変お手数ですが、製品の不良内容をお書き添えください。

調査の上、以下のように処理させていただきます。なお、サウンドウェア（CD版）の交換、修理等はご容赦願います。

1．製造段階での問題等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は当社の責任で完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や取り扱い上の問題で発生した故障、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は3,000円（消費税込み）にて有償交換いたします。

（事情により、有償交換の価格を予告なく変更することがあります。ご了承ください）

〈ご注意〉

※不良品の検査、交換、修理には多少時間がかかる場合があります。あらかじめご了承ください。

※故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかるため、処理が遅れることがあります。

※通常の封筒、小荷物などに直接現金を同封すると郵便法にふれますので、現金書留または郵便定額小為替をご利用ください。

〒223　横浜市港北区日吉本町1―4―24
株式会社　光　栄
ファミコンユーザー係

［参考図書］

本文中の「群雄列伝（ぐんゆうれつでん）」は、以下の図書を参考にさせていただきました。

歴史読本・戦国大名系譜総覧

歴史読本・戦国大名必勝の作戦秘術

鎌倉・室町人名事典

戦国人名事典

戦国大名家臣団事典

戦国大名系譜人名事典

（以上、新人物往来社）

歴史群像シリーズ①～⑧（学習研究社）

週刊朝日百科・日本の歴史（朝日新聞社）

戦国兵法書 ©KOEI Co.,Ltd. 1990 FC50001

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。このカセットを無断で複製すること
およびゲームの映像、内容等を出版、放送、上演等に使用することを禁じます。

KOEI

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
©1990 KOEI CO., LTD. PRINTED IN JAPAN